il grande sogno di Maya files

Kappa magazine +

- **Tutti presenti**
  i manga di Kappa al gran completo

attenti al
- **Dottor Moro!**
  un uragano di follia per Oh, mia Dea!

- **Narutaru**
  il mistero dei cuccioli di drago

PER UN PUBBLICO MATURO
agosto 2001
nr. 110 mensile
lire 10.000 € 5,16

KC KODANSHA

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 110 - AGOSTO 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino,
Sara Colaone, Giovanni Mattioli,
Nadia Maremmi, Andrea Renzoni,
Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola costruita nel periodo Meiji, fa ritorno alla bottega...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** si mantiene agli studi da solo, e per farlo vuota i bidoni dell'immondizia di un pub. Una sera, in un vicolo, trova una ragazza in stato d'incoscienza, che però si rivela essere uno dei PC antropomorfi dell'ultima generazione, abbandonato per qualche motivo. Lo chiama Chii e scopre che è molto affettuoso nei suoi confronti, ma che il suo sistema operativo è privo di dati...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature divine e demoniache!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli esteri fardiano **Sheska** organizza un golpe, assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il robot **Exaxxion**, che gli alieni scoprono essere una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. Per salvare l'amica **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua. Intanto Sheska ruba il Dagnof 1, un robot fardiano dotato di XXX Unit, con cui blocca l'Exxaxxion. Hoichi esce dal robot per liberarlo, ma finisce risucchiato dall'ascensore gravitazionale dove i fardiani cercano di intrappolarlo. Intanto sia l'Exaxxion, sia Isaka vengono catturati dalla nave Gastarf...

KAMIKAZE - Anticamente il mondo era governato da **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua, ma l'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti **tribù kegainotami**, ognuna delle quali dotata di specifiche capacità elementali. L'evoluzione inibì tali poteri, rendendo i kegainotami gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **Matsurowanu Kegainotami**, discendenti diretti dell'antica stirpe, le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati, però, i demoni imposero ai discendenti dei popoli del Cielo, del Fuoco e del Vento di operare per la distruzione dei sigilli, e di combattere contro le genti della Terra e dell'Acqua, rimaste libere dal loro controllo. **Higa**, il Signore del Fuoco, rapisce **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, e la porta al cospetto dell'ambigua **Kaede**. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, cerca di impedire la rottura dell'ultimo sigillo insieme alla giornalista **Keiko Mase** e alla piccola **Beniguma**, ma le Ottantotto Belve riescono a risorgere lo stesso, attaccando indistintamente chiunque. Mentre Kamuro entra in tregua con gli avversari per ritemprare la spada **Kamikaze**, Misao – controllata a vista da **Aiguma** – dà sfogo ai propri poteri sulla Belva che **Kaenguma** ha seguito fino in città per ottenere informazioni su un fantomatico **Grande Otoroshi**...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova uno un 'Cucciolo di Drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Una creatura volante attacca l'aereo che riporta Shiina a casa dalle vacanze, ma Hoshimaru la salva, mentre altri due passeggeri spariscono. Shiina fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**, simile a Hoshimaru, a cui è collegata mentalmente. Indagando sui frequenti incidenti aerei, le due si imbattono in **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru lo elimina e così, alcuni giorni dopo, i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a indagare sulla sua scomparsa. Le autorità istituiscono un comitato tecnico-militare per indagare sugli avvistamenti che costellano i cieli internazionali, e il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai mass media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, decide di entrare in azione. Il Cucciolo di Drago di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese e seminano morte nella vicina città. L'indisponente **Takeo Tsurumaru** e la misteriosa **Mamiko Kuri** corrono in aiuto di Shiina, che li riconosce come i due passeggeri spariti dall'aereo l'estate precedente. E intanto fa la sua apparizione a fianco di Sudo la stranissima **Mamiko Kuri**, mentre Miyako indaga assieme ad **Aki Sato** sulla recente battaglia, individuando la presenza di Shiina...

AITEN MYOO - **Kotono Mitsuyoshi** è una quindicenne ingenua, pronta a concedere la propria fiducia a chiunque. **Aiten Myoo**, invece, viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri col suo **Sonaglio Pentaforcato**, con cui colpisce i malintenzionati per farli pentire e impedire che precipitino all'Inferno. Kotono, preoccupata per questa pratica, si offre di aiutare Aiten nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cercherà di convincerli a comportarsi bene. Mentre la demone **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, in città avviene un delitto alla luce del sole...

OFFICE REI - **Yuta** rimane orfano, ma mentre pensa al futuro, tre stupende ragazze entrano nella sua vita e nella sua casa: **Mirei**, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, **Emiru**, giovane ESPer, e **Rika**, esperta esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, che prende sede a casa di Yuta, il quale inizia a collaborare con le tre ragazze. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, Mirei affida la guida dell'agenzia a quest'ultima, e inizia a tenere d'occhio il fratellastro per via dell'entrata in scena dell'**Istituto Fan**, un'organizzazione che da sempre usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali. Il Fan incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child** - il più potente psicocineta del mondo -, utile ad attuare il Progetto D per la supremazia della razza ESPer, e scopre che si tratta di Yuta. Infrangendo il sigillo che lo tratteneva, il ragazzo è ora una furia scatenata, e anche il suo carattere è divenuto irriconoscibile...

NOISE - L'agente **Musubi Susono** è impegnata nella ricerca di un'associazione criminale che rapisce bambini poveri dai quartieri popolari e li usa per orribili esperimenti. Durante il ritrovamento di uno dei laboratori, però, il suo collega **Clauser** sparisce nel nulla. Le autorità, non trovando nulla di ciò che lei dichiara aver visto, non le credono, e le sospendono il porto d'armi. Ma Musubi è intenzionata a capire, e si procura delle armi di contrabbando per tornare a indagare privatamente. Quando ritrova il suo collega, però, scopre che una sorta di folle sacerdote l'ha trasformato in una creatura da incubo grazie – a suo dire – alla forza del caos richiamata dalle reti. Solo un'arma sembra in grado di avere effetto su di lui, e cioè una misteriosa spada-frusta sottratta al contrabbandiere d'armi...

CHANGING FO - **Aoi** e **Chihaya** sono le fondatrici del circolo scolastico Amici del Catch, il cui presidente e sguattero è il piccolo e mite **Fo Hinata**. La ricchissima e dispotica Takami Takachiho, presidentessa dell'associazione studentesca, ha un debole per Fo, e cerca di far chiudere il circolo per averlo tutto per sé, ma senza riuscirci: ingerendo alcune gocce di sangue di Aoi e Chihaya, infatti, il piccoletto assume di volta in volta personalità diverse contro cui ogni stratagemma è inutile!

NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.
NOTA: I personaggi in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

...ED EXAXXION CALPESTO' GENOVA.

Molte volte ci è stato chiesto di evitare di parlare di attualità su queste pagine poiché i fumetti sono fatti 'solo per divertire'. A noi è sempre piaciuto pensare invece che la forza di questo mezzo di comunicazione potesse consistere proprio nella capacità di descrizione della parola stampata sommata all'impatto visivo delle arti grafiche. Mentre scriviamo queste righe si è da poco concluso il summit del G8, in cui gli otto paesi più industrializzati del mondo avrebbero dovuto discutere delle sorti del Pianeta Terra in base alle proprie esigenze ma, esortati da innumerevoli manifestanti, cercare anche di fare il punto della situazione per quanto riguarda le nazioni più povere o - comunque - non inquadrabili nella sigla alfanumerica di cui sopra. Si sapeva già da tempo che ci sarebbero state manifestazioni più o meno pacifiche, e si sapeva anche che alcuni 'disturbatori' avrebbero fatto in modo di creare disordini da imputare ai primi. E alla fine si è visto cos'è successo: a causa di un paio di migliaia di facinorosi ben camuffati, duecentomila manifestanti pacifici si sono visti addebitare i disastri che sono avvenuti a Genova. E non solo alla città, ma (e qui sta il paradosso) a loro stessi. Sembra quasi che la morte di un ragazzo sia stato l'unico evento drammatico da questo punto di vista, e su di esso tutta l'attenzione generale si è concentrata, sia da parte dei manifestanti, sia da parte delle forze dell'ordine, sia dai politici, sia dai mass media. La scena che tutti abbiamo visto riprodotta nei telegiornali è passata centinaia di volte, mentre altre sono svanite subito dopo i giorni clou. Che dire di quelle immagini in cui una ragazzina forse non ancora maggiorenne si aggrappava a una siepe ricoperta da una maschera di sangue chiedendo aiuto inascoltata? Che dire di una perquisizione dagli effetti devastanti che - al momento in cui scriviamo - non è stata ancora spiegata da nessuno? Che dire delle riprese (c'è da *sperare* veramente che siano false) in cui membri dei gruppi bellicosi conversavano tranquillamente con alcuni esponenti dei servizi d'ordine fra uno scontro e l'altro?

Bisognerebbe uscire dalla vicenda e guardarla da fuori. E questo indipendentemente dall'orientamento politico di ognuno di noi. Bisognerebbe evitare di lasciarsi convincere dall'una o dall'altra fazione, e cercare di essere *estremamente* obiettivi.

Andate a prendervi **Kappa Magazine** 71, il numero in cui è iniziato **Exaxxion** di Kenichi Sonoda, e rileggetevelo daccapo, tutto d'un fiato. Fatto? Incredibile, vero? Non sembra *esattamente* quello che è avvenuto a Genova nella seconda metà di luglio? Una vera e propria guerra mediatica, in cui la verità, la 'ragione', era di volta in volta delle fazioni che cercavano di strumentalizzare questo o quell'evento a proprio vantaggio. Il fatto è proprio questo: chi è in possesso delle fonti d'informazione può distorcere la realtà a proprio vantaggio, indipendentemente da quello che viene mostrato. I Fardiani dipingono il robot Exaxxion come un'arma di distruzione, e il suo pilota come un terrorista. Il vecchio Hosuke Kano, dal suo lato, non esita addirittura a intervenire con abbondanti dosi di computer grafica per 'correggere' grossolani errori del figlio. Per inesperienza, Hoichi devasta involontariamente mezza città calpestando innocenti e abbattendo palazzi; per paura di fare una brutta fine, un carabiniere alza la pistola e spara a un coetaneo manifestante. Per spaventare i terrestri, i Fardiani si pongono attraverso i media come i protettori dell'umanità nei confronti del 'cattivo' Exaxxion; per ottenere il consenso del vasto pubblico, molti circuiti mediatici cercano di convincere coloro che a Genova non c'erano del fatto che *tutti* i manifestanti erano là con l'intento di portare distruzione. E se lasciassimo ai genovesi stessi la possibilità di raccontare quello che è successo nella loro città? Pochi di loro avrebbero voluto vedere tra le finestre socchiuse quello che è successo, ancora una volta *indipendentemente* dall'indirizzo politico. Che senso ha prendere a manganellate una manifestante di sessant'anni o una di quindici per 'proteggere' un summit? Probabilmente lo stesso senso che ha incendiare un'automobile per protestare contro la globalizzazione. Evitiamo di cercare slogan o martiri, che la storia ne è purtroppo già piena. Ma cerchiamo anche di capire fino a che punto le forze d'ordine (e chi le gestisce in quel momento) possono spingersi nel sopprimere il diritto di manifestare, di esprimere un'idea, di dialogare. Ancora una volta, se non ve ne siete accorti, stiamo parlando del nostro più acerrimo nemico, la *censura*. E, come sapete, a noi non va proprio giù (da anni) che una decina di persone possano decidere cosa si possa dire, cosa si possa leggere e cosa si possa sostenere anche solo per passione. Fateci sapere la vostra in merito. Soprattutto se abitate a Genova. **Kappa boys**

«La ragione è degli imbecilli. Chi la vuole, se la pigli.» **Motto popolare**

INU YASHA 1

2001, commedia/azione, 50 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Com'è successo per i precedenti manga di Rumiko Takahashi, anche Inu Yasha può godere di una sua serie animata, e con un tempismo mai visto prima, ecco che approda anche nei nostri lidi italici. Certo, con soli due episodi a cassetta è difficile dare un giudizio definitivo, ma devo dire che sono veramente ben fatti, sia dal punto di vista dell'animazione, molto fluida, sia dal punto di vista della regia, che ci offre sequenze molto movimentate. La trama segue fedelmente quella del manga originale (che vi ricordo essere pubblicato ogni mese sulle pagine di Neverland), ma proseguendo nella storia troveremo sicuramente qualche episodio realizzato solo per l'animazione. L'edizione italiana è molto curata e il doppiaggio risulta ben fatto, anche se a mio parere non c'è più una gran varietà di doppiatori, e troviamo sempre gli stessi a fare le parti dei protagonisti. Primo fra tutti Massimiliano Alto, che, dopo Ranma, è diventato il doppiatore ufficiale dei protagonisti delle opere della Takahashi. Questo cartone animato lo consiglio soprattutto perché penso che sia in grado di soddisfare molti fan della buona animazione, ma non solo: infatti anche questa, come tutte le storie create dalla Takahashi, riesce a catturare l'attenzione grazie ai molti personaggi presenti, ai quali non ci si può fare altro che affezionare, e ve ne renderete conto mano a mano che prosegue la storia. Finalmente una bella serie animata godibile da tutti i punti di vista, imperdibile. **AP**

GENERATOR GAWL 1

2001, avventura, 50 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Ritorno alla grande della Tatsunoko nell'animazione action, ma priva di quelle ingenuità di cui erano ricche le serie passate. Anche se presentato come il nuovo eroe Tatsunoko, secondo me **Gawl** non rientra in questa categoria, che considero chiusa da tempo con *Tekkaman* (gli altri sono *Gatchaman*, *Kyashan* e *Polymar*), sia perché erano altri tempi, e sia perché le storie erano molto meno pretenziose e più rivolte al divertimento. **Gawl**, invece, presenta quella cupezza molto più vicina alle produzioni moderne, che a causa di *Evangelion* vogliono presentare concetti molto più filosofici e metafisici piuttosto che situazioni riconducibili alla vita reale. **Gawl**, comunque, presenta anche varie situazioni molto più sdrammatizzate e comiche, ma è sempre presente una certa aria opprimente quasi da imminente fine del mondo. Con questo non voglio dire che sia una brutta serie, anzi, credo che sia ben realizzata sia dal punto di vista grafico (Akira Oguro è uno dei miei character design preferiti) sia da quello animato. La storia è costruita in maniera non lineare, e sicuramente bisognerà arrivare alla fine, o quasi, per capirci qualcosa, ma rispetto ad altre produzioni lascia già qualche indizio anche nei primi episodi. Gawl, Ryo e Koji fanno parte di una squadra speciale proveniente dal futuro che dovrebbe impedire un non ben identificato avvenimento catastrofico. Credono di essere arrivati un anno prima del disastro, ma a quell'evento mancano solo sei mesi, e la cosa li preoccupa non poco, soprattutto perché i loro nemici sanno benissimo della loro venuta e tentano in ogni modo di ostacolarli. Parallelamente alla vicenda ancora poco chiara, i tre cercano di costruirsi una nuova identità per passare inosservati e agire sotto copertura spacciandosi per studenti dell'imponente complesso scolastico Auge's University. Già dal primo episodio facciamo la conoscenza della graziosa Masami Shippo, che scambia Gawl per un maniaco e che la sera stessa se lo ritrova ad abitare nella pensione studentesca che gestisce assieme a sua madre. Gawl, personaggio sempliciotto e tutt'altro che eroico, è in realtà in grado di mutare in una specie di super essere, unica arma in grado di sconfiggere le creature mandate da chi vuole impedire ai tre di mettere in atto il piano per evitare la prossima catastrofe. Non ci troviamo davanti a un prodotto innovativo, ma la visione della prima video risulta molto piacevole: non me la sento quindi di consigliarlo a priori, ma consiglio la visione prima di un eventuale acquisto. **AP**

GRAND PRIX E IL CAMPIONISSIMO 1

1977, sport, DVD regione 2, 174 min, Yamato Video

Finalmente su DVD una delle serie sportive leggendarie che hanno saputo far appassionare anche chi non è un vero patito di automobilismo. Prendendo me come esempio, è stata proprio questa serie e il suo protagonista a farmi appassionare alla Formula 1. Takaya Todoroki è un giovane corridore di auto che desidera a tutti i costi sfondare nel mondo delle corse. A causa di un incidente, però, perde l'entusiasmo e la sua forza d'animo. Questa condizione cambierà molto presto a causa di un enigmatico personaggio (l'ex pilota di Formula 1 Niki Lanz) che lo sprona a continuare a rincorrere il suo sogno di diventare un campione. Grazie alla sua determinazione ritrovata, Takaya riuscirà ad aprirsi la strada per il successo attraversando anche periodi di crisi. Questa vecchia serie potrà anche far sorridere vista adesso, ma è sicuramente uno dei capisaldi dell'animazione sportiva giapponese, e sono sicuro che riuscirebbe ancora ad appassionare. L'edizione in DVD non presenta molti extra a parte la possibilità di visionare le sigle originali e la traccia audio in giapponese. La mancanza più grave è sicuramente l'assenza dei sottotitoli in italiano, il che rende difficile la visione in giapponese. La qualità video è abbastanza buona e risulta molto nitida nonostante l'età della serie. Io non ho trovato difetti particolari, e la presenza di ben 8 episodi garantisce anche un ottimo rapporto qualità/prezzo. Probabilmente più adatto agli appassionati di vecchia data, ma consigliato anche a tutti gli altri, soprattutto ai Dragon Ball dipendenti, perché una storia avvincente può anche non essere fatta di continui scontri e lotte all'ultimo sangue. **AP**

LADY OSCAR vol. 1
1979, 92', drammatico, L. 49.900, Yamato
E' stata molto lunga l'attesa. E' passato infatti più di un anno da quando Yamato Video ha iniziato a dare come imminente l'uscita in DVD di questo titolo 'storico'. Aspettare è stato snervante per tutti gli appassionati di questo cartone animato che ha segnato profondamente una generazione. Un cartone animato che, per la prima volta (siamo nel 1979), è un qualcosa che va oltre il puro intrattenimento per bambini. Uno spaccato storico crudo e drammatico di un periodo disastroso per il popolo francese, cui si intrecciano le vicende umane altrettanto drammatiche dei protagonisti. E' valsa la pena aspettare così tanto? Ai posteri l'ardua sentenza. La confezione appare piuttosto essenziale. Poco felice la scelta di riprodurre in copertina la lapide di Oscar, attendiamo per i prossimi mesi anche le lapidi degli altri protagonisti. Ma che ne è delle splendide illustrazioni di Michi Himeno?! Nessun flyer interno, solo un articolo generale sull'opera e sulla produzione stampato sul retro fascetta preceduto da un avviso, doveroso, sulla qualità della traccia audio. Il trafiletto ci ricorda infatti che il doppiaggio, avvenuto nel 1982, a causa del tempo potrebbe essere danneggiato. Così infatti è. Le voci risultano rallentate, un po' come se il vostro DVD avesse le pile scariche. La qualità delle immagini è pulita, anche se un po' scura. Diverse scelte sono state fatte. Alcune opinabili: i titoli degli episodi sono quelli adattati da Mediaset, la sigla italiana è stata inserita dopo la sequenza iniziale, sovrapponendola a quella giapponese, e i preview all'episodio successivo sono stati raccolti nella sezione extra, assieme alle biografie storiche (non tratte, quindi, dalla versione di Riyoko Ikeda) dei protagonisti e al video della sigla, cantata dai Cavalieri del Re in persona, registrata negli anni '80. Tre tracce audio, due italiane (5.1 e 1.0) e una giapponese. La sigla originale è contenuta in quest'ultima, anche se i titoli sono quelli della versione italiana. E' possibile inserire sull'audio in giapponese i sottotitoli in italiano. Un esercizio sicuramente da non fare è quello di inserire la videocassetta della Bim Bum Bam nel videoregistratore e confrontare le due versioni: risulta meglio la versione video, ma il supporto DVD, se non altro, ha il pregio di 'durare' più a lungo.

La soluzione migliore sarebbe comunque stata quella di ridoppiare interamente la serie, lasciando come extra gli episodi con il doppiaggio dell'epoca, come sta facendo, con successo, Dynamic Italia. **BR**

BEM IL MOSTRO UMANO
DVD, 1968, orrore, 75 min. (+ extra), L. 49.900, Dynamic Italia
Nel 1980 apparve sui teleschermi italiani un cartone animato che fece rabbrividire qualche migliaio di adolescenti per via dell'insolita atmosfera horror passata 'impunemente' nei palinsesti TV pomeridiani di alcuni network. Tre creature da incubo nade da una brodaglia pluricellulare (il cupo Bem, il piccolo Bero e la funerea Bera) prendono coscienza di sé, ma nonostante l'aspetto mostruoso decidono di mescolarsi agli esseri umani e cercare di diventare come loro, combattendo le forze delle tenebre nel tentativo di riscattarsi e ottenere la tanto agognata 'umanità'. Realizzato nel 1968 dichiarando intenti pseudo-didattici (vedi il documento relativo negli 'extra' del DVD), **Yokai Ningen Bem** è in realtà quanto di più truculento e grottesco ci si possa aspettare da un cartone animato per ragazzi, e proprio in questo sta il suo bello. Le evidenti ingenuità a cui la serie è soggetta la rendono paradossalmente geniale, proprio perché il binomio innocenza/terrore è la cosa in grado di spaventarci di più dopo la paura dell'ignoto. Il tratto con cui è disegnato è piacevolmente *naif*, i protagonisti sono deliziosamente sgradevoli (sia nella versione umana, sia in quella mostruosa), gli intrecci sono atrocemente cristallini, e spingono lo spettatore in uno stato di inquietudine. Tecnicamente il DVD è buono, e permette di visionare la serie sia in lingua giapponese, sia col doppiaggio TV del 1980, sia con il nuovo doppiaggio e adattamento made in Dynamic e - eventualmente - coi sottotitoli. Fra gli extra più interessanti, le schede dei personaggi con le caratterizzazioni scartate in fase di progetto, mentre potevano essere curate un po' di più dal punto di vista dell'adattamento e dell'editing le note di produzione (solo per fare un esempio, si parla di artisti storici come Bruegel e Bosch, ma chiamandoli *Brugel* e *Boss*). Altra pecca: tre episodi per ogni disco sono pochini e sprecano le capacità 'collezionistiche' del supporto. Se non altro, ci si può consolare godendosi più volte lo stesso episodio, visto che entrambe le versioni del doppiaggio sono gradevoli e accurate. Onore al merito per la scelta della voce di Bem, che permette ancora una volta al bravo Alessandro Rossi d'interpretare un 'pelatone' tutto d'un pezzo dopo il mitico Capitano Jean-Luc Picard di *Star Trek TNG*. Dulcis in fundo, c'è poi anche la possibilità di scegliere se godersi il cartone con le sigle giapponesi o con quella italica gorgheggiata da Nico Fidenco, che a ben pensarci è la cosa più macabra in assoluto di **Bem**. **AB**

KAPPA INCONTRI
Dopo la scorpacciata di fumetti dello scorso mese si torna alla normalità, con le serie titolari e il consueto apparato redazionale, dedicato a **Il grande sogno di Maya**, di cui stiamo per stampare la colossale opera a fumetti. In autunno ci aspettano anche due manifestazioni care a tutti i lettori. La prima è il **Salone del Fumetto di Lucca**: nell'ormai storico Palazzetto dello Sport si riuniscono le maggiori etichette italiane, ed è proprio lì che potrete trovare tutte le nuove uscite **Star Comics** nel maxi stand dello **Star Shop**. Naturalmente ci saremo anche noi **Kappa boys**, e fin da ora vi invitiamo a raggiungerci presso lo stand **Kappa Edizioni**, zeppo di ospiti e di succulente anteprime, come il terzo volume di **Kizuna**, i romanzi di **Kenshin** e **JoJo**, e l'**Enciclopedia dei Mostri Giapponesi**. Dal 22 al 25 novembre torneremo poi a Roma, ospiti di una manifestazione che si preannuncia strepitosa. La neonata **Romics** ci ha convinto a investire molte delle nostre energie nel progetto, merito anche del nuovo direttore artistico, l'amico **Luca Raffaelli**, che sta dando vita a un festival del fumetto e dell'animazione, strutturando la manifestazione per aree geografiche 'fumettistiche': Sud America, Nord America, Europa e Giappone. Il grande protagonista del prossimo autunno sarà un maestro giapponese di nome **Monkey Punch**, e il suo **Lupin III** farà capolino in edicole e librerie in ben *tre* diverse pubblicazioni, per cui, con tutta probabilità avremo un padrino d'eccezione, che ci raggiungerà dal Giappone per il battesimo ufficiale: incrociate le dita, perché il 25 novembre **Monkey Punch** stesso dovrebbe essere a Roma... Anzi, a **Romics**! Se volete incontrare i **Kappa boys** e tutta la ciurma, allora dirigetevi alla **Fiera di Roma**, perché è proprio lì che si terrà **Romics**... e forse anche un'altra manifestazione. State in campana! **Kappa boys**

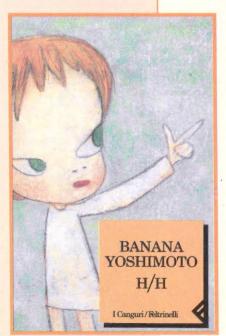
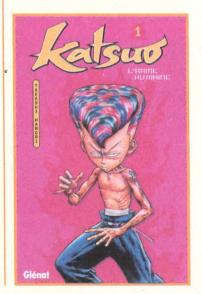
Banana Yoshimoto
H/H
Feltrinelli, 96 pagine, lire 18.000

Esile nella struttura, ma forte nella narrazione, il nuovo libro di Banana Yoshimoto si compone di due brevi racconti sull'oblio, intitolati rispettivamente *Hard Boiled* e *Hard Luck*. Le due protagoniste si confrontano con la morte di una persona cara – l'amante per la prima e la sorella per la seconda –, ed entrambe traggono dall'esperienza dolorosa nuovi stimoli di vita. Ma la consapevolezza della rinascita arriva solo in seguito alla sofferenza per la perdita e alla tentazione di rifugiarsi nel dolore. Ancora una volta è di scena la morte nell'immaginario letterario dell'autrice, ma si fa sempre più viva una carica passionale che pone l'accento sull'amore. L'amore non corrisposto di Chizuru per un'altra donna; quello di una giovane sposa suicida, il cui fantasma in accappatoio non riesce a trovare pace; quello che esplode tra Sakai e la sorella della sua ragazza, mentre quest'ultima è in coma irreversibile per un'emorragia cerebrale. Ha solo un difetto questo H/H. Si legge troppo velocemente. **MDG**

Yasuhiro Nightow
TRIGUN
Dynamic Italia, 230 pagine, lire 7.900

Una giovane e brillante agente assicurativa e la sua collega si muovono in un mondo che non vuole proprio riconoscere il loro valore. Sarebbe tutto più facile se quel tifone umanoide di Vash the Stampede non rubasse continuamente loro la scena, ma un ricercato da sessanta miliardi di doppi dollari non può che essere il vero protagonista della serie, specialmente se alto, vestito di rosso e con una pettinatura ai limiti del punk. A Meryl Stryfe e Milly Thompson, agenti della compagnia d'assicurazioni Bernardelli, non resta quindi che rassegnarsi all'onesto ruolo di co-protagoniste. La serie di MTV è oggi anche un manga, che mantiene inalterato lo stesso spirito, giocando sul medesimo concentrato d'energia, vitalità e buonumore. E se conoscete a memoria i ventisei episodi del cartoon, sappiate che nel bimestrale di Dynamic vi aspettano un sacco di storie inedite. **MDG**

Takashi Hamori
KATSUO
Glénat, 192 pagine, F. 400

Katsuo Harada è soprannominato l'arma umana. Ha 15 anni, è un tappo e non ha neppure la ragazza, ma la sua voglia di riscatto è tanta, specialmente oggi, primo giorno di liceo. Bastasse la compagnia di Toshio, suo migliore amico dai tempi delle elementari, dominerebbe il mondo, ma Katsuo è pure un codardo, e la cosa non depone a suo favore. Fan della cantante Ryoko Hirose, il ragazzino conosce via internet Matsuki, che sembra avere i suoi stessi problemi con le donne: che sorpresa scoprire che il ragazzo in questione è in realtà il bullo della scuola! La sua amicizia renderà tutto più semplice, prova che ogni bravo nerd merita la sua rivincita. Divertente e dissacrante, Katsuo ha un segno tutt'altro che ammiccante. Il suo stile grottesco che tanto successo ha in patria trova finalmente spazio in Francia grazie a Glénat, ed è a disposizione di chiunque conosca un po' il francese. Una scommessa coraggiosa che sta dando ottimi frutti, una storia a misura di otaku, una nuova via per i manga. **MDG**

miXavox

I MIGLIORI DEL SECOLO

E continuiamo anche con le classifiche 'del secolo': ogni rivista dice ovviamente la sua, fa i relativi sondaggi fra i *propri* lettori, e ottiene classifiche sempre diverse da quelle degli altri editori. Quella che vi presentiamo qui di seguito è la classifica dei migliori anime del secolo secondo il sondaggio della (autorevole) rivista giapponese "Newtype".
Cosa possiamo notare da questo? Una presenza predominante di superclassici e di nuovissime uscite. I primi perché si sono radicati nell'animo dei fan di vecchia data e hanno trovato riscontro nelle nuove generazioni; i secondi perché l'entusiasmo della novità ancora non è rientrato negli argini, e quindi non ha ancora dovuto superare la 'prova resistenza' che permette a un anime di essere considerato *davvero* 'immortale'. Si nota comunque una vasta presenza di **Gundam** (ben sette volte su tre categorie da dieci posizioni l'una), benché sia possibile notare che le produzioni legate al mobil suit che sono piaciute di più sono quasi tutte relative in qualche modo alla serie principale e alla cosiddetta 'guerra vera', e non certo alle successive reincarnazioni dedicate al pubblico più giovane. La **Gainax** può ben dirsi la vincitrice morale di questa selezione di fine secolo, poiché – direttamente o indirettamente – si è imposta con le produzioni più curiose e innovative, spesso giocando d'azzardo sui periodi di stanca lavorativa della concorrenza. **Miyazaki** e il suo **Studio Gibli** spadroneggiano invece nella categoria dei film d'animazione, dimostrando ancora una volta che unire la qualità alla popolarità del prodotto a cui si lavora non può far altro che giovare.
Siamo certi, però, che molti di voi non siano d'accordo con questa classifica. Anche noi ci siamo trovati nella stessa posizione. Se ci fate caso mancano alcuni personaggi fondamentali e innovativi solo perché si trovano 'nel mezzo', e quindi non inquadrabili né nei classici, né nelle nuove uscite. A questo punto ci si chiede: ma ha ancora senso fare delle classifiche? Dove sono finite serie TV come **Lady Oscar**? Perché non appare nessuna produzione di **Go Nagai**? Possibile che della marea di idee sfornate da **Rumiko Takahashi** neanche una abbia raggiunto la Top Ten? E come mai titoli super-popolari come **Dragon Ball**, **Sailor Moon** o **Pokemon** non appaiono, tenendo conto che (volenti o nolenti) il pubblico relativo avrebbe potuto sbancare la classifica con i propri voti? Ci viene un dubbio sul perché appaiano tante volte gli stessi titoli e le stesse case di produzione, ma lungi da noi sospettare pilotaggi. Sicuramente il fatto è che ogni rivista ha il suo pubblico, e su "Newtype" (solo per fare un esempio) è più facile che appaiano **Gundam**, **Nadesico** o **Mononoke Hime** piuttosto che altri, come anime tratti da shojo manga, commedie, serie sportive e così via. Stretta la foglia larga la giostra, la palla a voi: abbiam detto la nostra. **Andrea BariKordi**

SERIE TV
1- Shin Seiki Evangelion
2- Kido Senshi Gundam
3- Cowboy Bebop
4- Card Captor Sakura
5- Kido Senkan Nadesico
6- Mugen No Ryvius
7- Fushigi No Umi No Nadia
8- Uchu Senkan Yamato
9- Ginga Tetsudo 999
10- Shin Kido Senki Gundam W

FILM
1- Kido Senkan Nadesico the movie: The Prince Of Darkness
2- The End Of Evangelion
3- Lupin III: Cagliostro No Shiro
4- Tenku No Shiro Laputa
5- Kaze No Tani No Nausicaä
6- Card Captor Sakura the movie: Fujin Sareta Card
7- Kido Senshi Gundam: Gyakushu No Char
8- Shin Seiki Evangelion the movie: Shito Shinsei
9- Ah! Megamisama
10- Kido Keisatsu Patlabor

OAV
1- Top O Nerae! Gunbuster
2- Kido Senshi Gundam 0083: Stardust Memory
3- Ah! Megamisama
4- Tenchi Muyo! Ryoki
5- FLCL
6- Kido Senshi Gundam Dai08MS Shotai
7- Ginga Eiyu Densetsu
8- Shin Kido Senki Gundam W: Endless Waltz
9- Taiho Shichauzo
10- Kido Senshi Gundam 0080: Pocket No Naka No Senso

PULIZIE DI PRIMAVERA

E' ora di iniziare a fare un po' d'ordine nelle traslitterazioni e nelle pronunce di nomi, titoli e parole giapponesi che ormai sono usate di frequente nel fandom. Questo mese prendiamo di mira la malefica lettera U, creatrice di innominabili problemi di traslitterazione per via della difficoltà di sapere se si tratta di una vocale da pronunciare o di un elemento muto. Il fatto è che bisogna vedere ogni singolo caso nel dettaglio, e questo non è proprio possibile, a meno che non si voglia tradurre un intero dizionario. Comunque sia, facciamo qualche esempio concreto.
La U è molto spesso un semplice 'allungamento' della vocale che la precede. Pronunciarla significa storpiare una parola solo perché la si è traslitterata dai caratteri sillabici giapponesi con un eccesso di zelo. La parola **shojo** (ovvero 'ragazza', che avrete sentito migliaia di volte nel binomio *shojo manga*) viene spesso traslitterata per iscritto 'shoujo'. Il che è abbastanza corretto, perché la lettera U appare effettivamente fra i caratteri sillabici giapponesi (hiragana) che la compongono. L'unico problema consiste nel fatto che non andrebbe pronunciata, poiché la sua funzione è, come si diceva prima, quella di prolungare la vocale precedente, la O. Traslitterando, quindi, sarebbe sicuramente più corretto scrivere 'shoojo', che rende anche la giusta pronuncia della parola: *scioogio*, e non *sciougio* come ormai dicono tutti, sbagliando. O anche 'shonen' (nel caso degli *shonen ai*), che non va pronunciato *sciounen* ma *scionen*.

Neo Genesis Evangelion © Gainax-Project EVA/TV Tokyo 1998

Graficamente la convenzione internazionale vorrebbe che l'allungamento fosse rappresentato con una lineetta sopra la O e con l'eliminazione sistematica della U. Da qualche anno in Occidente si è scelto, per comodità, di eliminare anche il trattino, per cui diventa in effetti molto difficile sapere qual è la giusta pronuncia di una parola di questo genere. Quindi, se non avete modo di verificare di persona tramite gli hiragana o gli ideogrammi, dubitate sempre un po' delle parole che contengono le due vocali O e U una di seguito all'altra: nella maggior parte dei casi si tratta di una O lunga. Bisogna capacitarsene: anche in Giappone esistono lettere che in qualche occasione diventano mute. Un'assurdità, dite? E la nostra H? La sua funzione è simile: trasformare la lettera che la precede, da dolce a dura. Senza l'H, le chiocciole sarebbero umidicce 'ciocciole', e il ghiro non dormirebbe come da proverbio ma se ne andrebbe sempre in 'giro'. La parola 'shojo', poi, viene storpiata ulteriormente da chi non si è ancora reso conto che la lettera J va pronunciata come una G dolce (quella di 'gelato') e non come una I. Ma ne parleremo prossimamente. Nel frattempo, guai a voi se vi sentiamo parlare di *sciouio manga*. Anche per il semplice fatto che non esiste niente che si chiami in quel modo...

Andrea BariKordi

Gunbuster © Bandai/Victor/Gainax

Ehilà, scocomerati! Che l'universo stesse ribaltandosi da sopra a sotto lo sapevamo già, ma ultimamente sta succedendo veramente di tutto. Allora, partiamo dall'inizio. E' pace fatta tra **Naoko "Sailor Moon" Takeuchi** e mamma Kodansha: evidentemente il fascino tenebroso di **Yoshihiro "Yu degli Spettri" Togashi** non è stato sufficiente a convincere la neomammina in direzione Shueisha, e così la creatrice della combattente che veste alla marinaretta ha sfornato lì lì una nuova personaggia in stile

takeuciano. Si tratta di **Pretty Meka Princess**, che debutta sulla rivista "Nakayoshi" a partire dal numero del prossimo settembre, segnando il ritorno della Naoko allo stesso magazine per cui ha creato uno dei più grandi successi (suoi e del manga in generale) degli anni Novanta. Ce la farà a bissare il colpaccio, oppure – come il buon Toriyama – potrà dichiararsi soddisfatta del successo ottenuto finora e si dedicherà alla sperimentazione? Certo, poteva almeno evitare il *pretty* nel titolo, che sembra un tantinello troppo voler richiamare l'*altro* titolo... Mentre qualcuno si adagia sugli allori, altri sono talmente avanti che arrivano loro stessi a fungere da allori per il prossimo. Tanto per dirne una, il mitico 'Rocky' Joe di **Ashita no Joe** è divenuto il testimonial d'eccezione della Boss Coffee, una marca della Suntory. E mi sembra il minimo: dato che - come saprete tutti - il protagonista muore sul ring alla fine della serie, una bella dose di caffeina concentrata potrebbe essere l'unica cosa in grado di tirarlo su. Come? Non sapevate del finale? Oops, che gaffe. Comunque era voluta, tanto per rovinarvi la sorpresa. Sorpresa di che? Lo saprete in futuro. Io non ho detto nulla. Il vostro amato Kappa non si assume responsabilità riguardo alle dichiarazioni della cavità orale che per puro caso si trova sulla sua faccia. Comunque testimonial celebri ci sono già stati in altre occasioni, fra cui **Lupin III** e **Tommy la stella dei Giants** per la Esso. Che Lupin faccia spesso uso di benzina si sa, viste le fughe (ma forse la inala anche, e così si spiegherebbe la sua tipica demenza), ma un giocatore di baseball cosa se ne fa, secondo voi? In attesa di risposte, passiamo ad altro. Ho finalmente modo di mandare in crisi i fan di **Masamune Shirow**, annunciando l'avvenuta pubblicazione dell'edizione economica di **Ghost in the Shell 2 – Manmachine Interface**, in Giappone, ovviamente. Siete felici? State facendo i salti di gioia? State danzando la giga sul soffitto? Preparatevi a un attacco di riso isterico e dite a chi vi sta intorno di chiamare l'ambulanza, perché fra poco avrete bisogno di una camicia di forza per evitare di strapparvi i pochi capelli che vi sono rimasti. L'edizione economica è *diversa* da quella apparsa nel volume contenuto nel famigerato **Solid Box**, ma quel che è peggio è che sono state sostituite intere pagine, eliminando proprio quelle che voi attendevate di più, quelle con

newsLetter

Cinque stelle per due - Il più famoso manga di fantascienza di Mamoru Nagano, **Five Star Stories**, ha avuto un nuovo inizio nel numero di maggio della rivista "Newtype", che lo ospita ormai da quindici anni. Un buon risultato, se si pensa che – almeno per il momento – il manga può essere letto solo in Giappone, per volontà dell'autore a non venderne i diritti all'estero.

Cinegiappone - Sono state annunciate molte nuove pellicole cinematografiche per il prossimo inverno in Giappone, tra cui **Sakura Taisen**, **Tottoko Hamutaro**, **Di Gi Charat**, e naturalmente i già annunciati e molto attesi **Inu Yasha** e **Slayers Premium**. Per quanto riguarda **Sakura Taisen**, si tratterà di una storia del tutto originale, e sarà ambientata a Tokyo nello stesso periodo in cui si svolge l'azione del gioco **Sakura Taisen 3** (che però è ambientato a Parigi!). I personaggi di **Di Gi Charat** sono invece al debutto sul grande schermo, e farà parte di un solo spettacolo con il precedente **Sakura Taisen** e con **Slayers Premium**: in sostanza, con un solo biglietto si assisterà a tutte e tre le proiezioni. **Slayers Premium** è quindi un cortometraggio della durata di 30 minuti con storia originale a sé stante, e che presenterà per la prima volta sul grande schermo anche i personaggi di Gourry, Amelia e Zelgadis, che negli altri film erano sostituiti dalla prorompente Naga nel ruolo di spalla di Lina Inverse. Anche **Tottoko Hamutaro** è al suo debutto cinematografico. Si tratta di un programma per bambini molto popolare che parla della vita di un criceto che si scatena quanto i suoi proprietari sono via...

Inu Yasha è il primo (ma supponiamo *non* l'ultimo) film cinematografico tratto dall'ultimo manga di Rumiko Takahashi. La data di uscita della pellicola è fissata per gennaio del prossimo anno.

Lupin ad Alcatraz - Come tutti gli anni, anche quest'estate non sfugge alla tradizione di un nuovo special televisivo dedicato a **Lupin III**. Il titolo di quest'anno sarà **Lupin III - Alcatraz Connection** e andrà in onda su NTV il prossimo 3 agosto alle 21:03.

Niente più Miyazaki - Secondo molte televisioni e quotidiani nipponici, Hayao Miyazaki avrebbe intenzione di non dedicarsi ad altri film dopo la conclusione dell'ultimo **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (vedi dossier sul prossimo numero di **Kappa Magazine**). A onor del vero, anche

le sequenze sozze. Le nuove tavole sono *comunque* bellissime, ma i quattro Kappagaùrri stanno attualmente cercando di studiare un sistema per proporvi una sorta di 'edizione integrale' che comprenda entrambe le versioni. In questo momento, la pacifica trattativa vede impegnati i qùattro Paladini del Manga Integrale in un dialogo con l'autore, e per l'occasione sfoggiano mazze chiodate di piombo ghisato prese gentilmente in prestito dal Museo Medievale della Guerra. Gli argomenti dovrebbero essere convincenti, ma il signor Shirow ha recentemente abbandonato il corpo terreno lanciando la propria coscienza nella rete e lasciando sul monitor del suo PC un misterioso messaggio in codice: m@®am ø. Cosa vorrà dire? Non si sa. So solo che i Kapperonzoli hanno tirato qualche accidente in dialetto ugrofinnico, più o meno come i lettori di **Angel Heart** quando hanno scoperto che Tsukasa Hojo ha 'ucciso' Kaori e ne ha trapiantato il cuore nel petto della protagonista del suo nuovo fumetto. Come dicevo prima, l'universo si sta proprio ribaltando, e anche le riviste manga subiscono lo stesso effetto. Se in questa sede pubblichiamo **Fuguruma Memories** con lettura alla giapponese (e non venite a dirmi che *non* ve n'eravate accorti), la rivista nipponica "Comic Bunch" (sì, sì, quella con il *prequel* di **Ken il guerriero**, uffa) pubblica un fumetto presumibilmente cinese, intitolato **Nekketsu Koko**... con lettura alla occidentale! Io ho già il mal di mare, e voi?

Il vostro ribaltopatico Kappa

se la notizia è data per certa da più fonti, va anche detto che non è la prima volta che i giornali giapponesi danno il maestro Miyazaki come "definitivamente ritirato dall'attività": l'ultima, qualche anno fa, subito dopo l'uscita di **Mononoke Hime**.

AAA CERCASI LUPIN DISPERATAMENTE

Avete voglia di essere i testimonial dell'autunno lupiniano che sta per prendere il via? Vi va di circondare Monkey Punch durante le conferenze stampa? Non sareste orgogliosi di impersonare i cinque personaggi manga più famosi del mondo all'interno delle relative pubblicità fotografiche sugli albi? Non si tratta di un semplice **Cosplay**, ma di essere considerati ufficialmente **Lupin III**, **Fujiko**, **Jigen**, **Goemon** e **Zenigata** sul suolo italiano. Se ritenete di *assomigliare veramente* (e non solo per via di un costume) ai cinque personaggi in questione, inviate **(a)** una vostra foto a figura intera che vi ritragga in atteggiamenti 'lupiniani', **(b)** un primo piano del volto, **(c)** una scheda in cui indicate la vostra altezza (per essere abbinati agli altri senza che ci siano sproporzioni) e avrete modo di far crepare dall'invidia *tutti*! Inviate il materiale a: **Kappa Srl – AAA Cercasi Lupin Disperatamente**, via San Felice 13, 40122 Bologna, oppure all'indirizzo **info@kappanet.it** via e-mail! **K**

Non c'è più - E' morto sabato 7 luglio all'età di 80 anni **Toni Pagot**, uno tra i più noti cartoonist italiani, celebre come il papà di **Calimero**. I suoi personaggi sono tra i pochi che realmente hanno dato lustro all'industria dell'animazione nostrana e tra i lavori firmati dalla famiglia Pagot ci sono anche illustri collaborazioni, come quella con Hayao Miyazaki e lo studio Ghibli per **Meitantei Holmes** ('Il fiuto di Sherlock Holmes').

X anche in OAV - Oltre alla serie TV di **X**, tratta dall'omonimo manga delle CLAMP, è in produzione anche un ulteriore OAV che si configurerà come un prologo alla serie stessa e che sarà disponibile nei negozi nipponici il prossimo 25 agosto. Alla regia ci sarà Kawajiri "**Ninja Scroll**" Yoshiaki.

In collaborazione con
A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

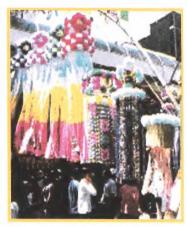
Come sarebbe una ragazza dei manga *dal vivo*? Se l'è chiesto **Mario Soldati**, e durante notti insonni ha cercato di generarne qualcuna col Photoshop. Il risultato è inquietante, ma il mondo è bello perché è vario. Eccone un paio di esempi, che potete trovare comunque insieme ad altri nel suo sito all'indirizzo: **www.geocities.com/SiliconValley/Program/3615/** dove sono contenute, inoltre, alcune animazioni 3D di **Mazinga** da lui realizzate. Buona lustrata di occhi! **K**

Incontriamoci a Tanabata

Scrivendo ogni mese questa rubrica mi sono resa conto che quello giapponese è un popolo che vuole divertirsi a tutti i costi sfruttando ogni occasione... Anche questo mese parliamo di una festa tipica il cui nome è Tanabata, che si svolge il 7 di luglio. E' una festa dedicata alle stelle.

Quando avevo quattro o cinque anni sono andata a cercare una canna di bambù con mio padre: volevamo averne una a casa per la festa di Tanabata, ma nonostante fosse arrivato il tramonto non ne avevamo ancora trovata una che ci soddisfasse, così ci siamo introdotti in un bosco il cui accesso era vietato, poiché si trovava su un territorio del comune. In Giappone si dice che 'chi ruba fiori non è un ladro', quindi abbiamo pensato che, per estensione, un ramo di bambù potesse rientrare in qualche modo nella categoria... Il ramo di bambù è indispensabile per questa festa, perché deve servire a sorreggere i *tanzaku*, fogli su cui vanno scritti i propri desideri. Per trovare la canna migliore, io e mio papà abbiamo girato per la campagna finché non è sceso il buio.

Date un'occhiata ai disegni. Gli ornamenti sono fatti a mano con carta o stoffa, e da un certo punto di vista il tutto ricorda quello che si fa in Occidente con l'albero di Natale. Il modo di decorare questo 'albero di Tanabata' è diverso di paese in paese. Nella mia città si è soliti appendere, oltre ai tanzaku, alcuni tipi di origami, e poi frutta e ortaggi fatti di carta. Forse perché questa festa è considerata una specie di sagra, dalle mie parti. Ma che rapporto ha con le stelle? Per saperlo meglio, bisogna conoscere una leggenda, la più diffusa in Giappone riguardo a questa festa. Eccola.

C'era una volta una principessa chiamata Orihime, che era figlia di un dio. Era molto brava con il telaio e lavorava in continuazione. Suo padre le presentò un ragazzo di nome Hikoboshi, che lavorava come vaccaro all'altra parte di Amanokawa, il Fiume nel Cielo. I due si sposarono, e iniziarono a passare tutto il loro tempo sempre insieme, giocando felici e abbandonando del tutto il lavoro. Gli dei del cielo si accorsero così che nessuno preparava più abiti per loro, e che la mucca accudita da Hikoboshi era dimagrita spaventosamente. Il dio ordinò loro di tornare a darsi da fare come una volta, ma i due decisero di non ubbidire. Il dio, furioso, li separò ponendo fra loro due l'Amanokawa, ed espandendolo tanto da impedire a chiunque di riuscire ad attraversarlo. La principessa divenne triste, e iniziò a piangere senza sosta. Il dio, fermo nella sua decisione ma impietosito, diede così il permesso agli innamorati di vedersi soltanto una volta all'anno, il 7 di luglio, a condizione che lavorassero seriamente tutti gli altri giorni. Hikoboshi e Orihime fecero come fu detto loro, e da allora presero ad aspettare speranzosi quel giorno ogni anno, a Tanabata, per l'appunto. Ma ogni volta che proprio in quel giorno il tempo diventa piovoso, i due sono destinati a non riuscire a vedersi, dovendo aspettare per questo un altro lunghissimo anno...

Questa leggenda viene dalla Cina. Orihime è indicata come la stella Vega della costellazione della Lira, mentre Hikoboshi è alla Altair dell'Aquila. Ricorda un po' le leggende greche sulle costellazioni, anche se in questo caso la morale è chiaramente un'esortazione a lavorare: una cosa molto orientale, non trovate?

Dato che Orihime era un'abile tessitrice, in Cina quel giorno era dedicato alle preghiere

"tanzaku"

* per miglioramento della calligrafia

"fukinagashi"
(bandaruola)

* per miglioramento della tecnica di cucire, e per togliere il male.

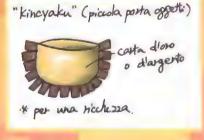
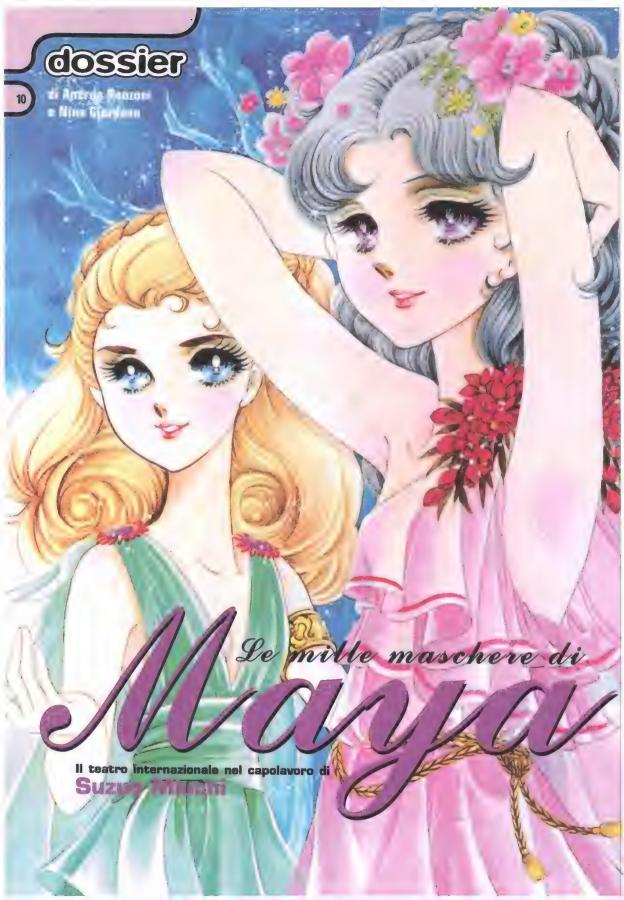
per il miglioramento dell'abilità artigianale. Quando questa storia è giunta in Giappone, si è sovrapposta a un'altra festa religiosa popolare. Secondo uno studioso, anticamente esisteva una cerimonia in cui una sciamana chiamata Tanabatatsume aspettava l'arrivo di dio sulla spiaggia. La festa di *Tanabata* ha poi acquisito un altro carattere: il 15 di agosto del calendario gregoriano (cioè il 15 di luglio del calendario lunare), in Giappone si festeggiava *l'Urabon*, un rito buddista per accogliere le anime degli antenati che tornavano a casa nel nostro mondo. Per cui, una settimana prima di questo rito, se ne compiva un altro per purificarsi, che consisteva nel mangiare per sette volte e fare un eguale numero di abluzioni; bisognava poi evitare di entrare negli orti perché si riteneva che su di essi scendesse qualcosa di sconosciuto e misterioso chiamato appunto Tanabata. Oggi l'Urabon ha cambiato nome in Obon, e in quest'occasione molti giapponesi tornano al paese natio per andare a visitare i cimiteri degli antenati.
Ci sono anche tante altre teorie riguardo alla nascita della festa di Tanabata, ma una leggenda cinese e alcuni riti giapponesi si sono mischiati, e così è nata la festa di Tanabata 'popolare', ovvero quella che conosciamo oggi.

A differenza della tradizione del mio paese, nel nord del Giappone a Tanabata si fanno grandi feste, dove gli ornamenti vengono realizzati in scala ben più grande. In altri paesi il cosiddetto 'albero di Tanabata' è sostituito integralmente da lanterne enormi con disegni colorati, mentre in altri ancora vengono costruite bambole di carta che devono restare appese sotto le tettoie per proteggere la casa e i suoi occupanti dalla malasorte.

Attualmente la festa di Tanabata più famosa è probabilmente quella della città di Sendai, di cui vedete le foto su queste pagine, dove tutte le strade principali del centro urbano sono letteralmente ricoperte da questo tipo di ornamenti giganti.
In Giappone si trovano molti paesi collegati con la leggenda che ha dato i natali a questa festa, e fra questi ce n'è uno piuttosto vicino alla mia città. A Katano, nella provincia di Osaka, diversi luoghi ricordano tutt'oggi quel racconto e le stelle: un tempio, Hatamono (tessuto, telaio) dedicato a Orihime; una pietra enorme chiamata Kengyuseki, ovvero 'pietra di Kengyu': Kengyu è un altro nome con cui è conosciuto Hikoboshi); fra questi due esiste il fiume Amanokawa, su cui è stato costruito un ponte chiamato Aiaibashi (il Ponte degli Incontri). Oltre a questo, si racconta ancora oggi la leggenda di una stella cadente, mentre nei luoghi in cui sono precipitate alcune di esse hanno ora nomi come Hoshinomori (Bosco delle Stelle) e così via. Fra questi esiste anche un tempio dedicato all'Orsa Maggiore, ed è dedicato contemporaneamente anche a un dio scintoista chiamato Nigihaya no Mikoto, considerato l'avo dell'antico nobile Mononobe dell'epoca di Asuka, che in quel periodo dominava la zona in questione. Secondo la leggenda questo dio scese dal cielo con una nave di pietra.

Dove una volta sorgeva la capitale, sono rimaste molte pietre di dimensioni gigantesche, e nei dintorni si narra la leggenda dell'imperatrice, seguace dello zoroastrismo, che si diceva fosse in grado di volare su una pietra. Ma non basta. Nello stesso periodo giunta in Giappone da Kudara (l'attuale Corea) una tecnica di tessitura innovativa, insieme a una serie di tradizioni popolari. Pare che così sia nata la festa di Tanabata come la conosciamo oggi.
Sfondo storico e leggendario a parte, quello a cui la gente pare essere realmente interessata è fare baldoria sfruttando questa occasione, e appartarsi di tanto in tanto a osservare il cielo chiedendosi sei i due innamorati saranno in grado d'incontrarsi quella notte, sperando contemporaneamente di veder esauditi i propri desideri. Non è romantico tutto ciò?

Keiko Ichiguchi

dossier
10
Le mille maschere di
Maya
Il teatro internazionale nel capolavoro di
Suzue Miuchi

E' il 1976 quando nel mondo degli shojo manga fa la sua comparsa **Glass no Kamen** *(La maschera di vetro)* dell'allora sconosciuta Suzue Miuchi. In breve tempo il manga, iniziato praticamente in sordina, si conquista un discreto pubblico, attratto dalla presenza al suo interno di classici della letteratura occidentale, elemento 'esotico' per i giapponesi. Ed è proprio questo il punto forte dell'opera: ogni rappresentazione teatrale è descritta con minuzia, dai costumi alle scenografie, alle battute dei personaggi.

Nel 1984 ne viene tratta una serie TV di 23 episodi prodotta dalla Eiken per NTV, preceduta da un episodio pilota, visto solo in Giappone, che prende in prestito le musiche da altre produzioni, tra cui il film di *Ace o Nerae!* (ovvero *Jenny la tennista*), e realizzato da uno staff sostituito poi integralmente. La versione TV di **Garakame** (contrazione in uso tra i fan) è diretta da Gisaburo Sugii e ha un buon successo, ma lascia il finale aperto in quanto il manga era ancora in corso. E lo è tuttora: in Giappone è da poco uscito il 41° volume!

Nel 1985 la serie sbarca in Italia sulle reti Fininvest (oggi Mediaset) ribattezzata **Il grande sogno di Maya**. Fu uno degli ultimi anime a non subire tagli o cambi di nomi, e anche le sigle, curate dal notissimo Shingo "Lady Oscar" Araki, rimangono quelle originali. Noi abbiamo visto solo 22 episodi: l'ultimo, intitolato **Atashi no Maya** (La mia Maya), non fu acquistato poiché, proprio come l'ultima puntata di *Lady Oscar*, è un collage dei momenti salienti della serie narrati dalla signora Tsukikage.

In questi ultimi anni l'interesse per Maya & C. si è rinvigorito: OAV, ristampe, rappresentazioni del teatro Takarazuka e pure un telefilm dal vivo sono stati ispirati da **Garakame**. Gli OAV, usciti in Giappone nel '99, sono un remake più curato a livello grafico e tecnico della serie TV; il telefilm, diviso in tre stagioni, vede come interpreti Yumi Adachi nel ruolo della protagonista, Megumi Matsumoto nella parte di Ayumi e Yoko Nogisa in quella di Tsukikage.

Recentemente la Miuchi, pressata da fan e redattori, ha dichiarato che il manga giungerà presto a una degna conclusione. Chi vivrà vedrà...

Suzue Miuchi nasce nel 1951 a Nishinomiya e nonostante l'opposizione dei genitori comincia prestissimo a interessarsi di fumetto. Giunta al liceo stringe un patto con i suoi: se riuscirà a pubblicare un manga prima della fine del terzo anno scolastico, sarebbe stata libera di proseguire, mentre in caso contrario avrebbe dovuto continuare gli studi iscrivendosi all'università. Nel 1967, proprio durante il secondo anno di liceo, vince la sezione 'manga scolastici' in un concorso di fumetti organizzato da "Bessatsu Margaret", popolare rivista di shojo manga, con **Yama no Tsuki no Kodameki To** (*La montagna della Luna e la ragazza inutile*), dando il via alla sua carriera. I suoi lavori dei primi Anni '70, quali **13-Gatsu no Higeki** (*La tragedia dei tredici mesi*), **Harukanaru Kaze to Hikari** (*I lontani vento e luce*), **Majo Media** (*La strega Media*), **Akai Megami** (*La dea rossa*) e **Moeru Niji** (*Arcobaleno fiammeggiante*) sono tutte storie brevi che le conferiscono una certa fama, ma i racconti horror come **Shiroi Kageboshi** (*La sagoma bianca*), incentrati sul folklore giapponese e occidentale, ottengono il successo maggiore. Nel dicembre del '75 comincia sulla rivista "Hana To Yume" (*Fiori e sogni*) dell'Hakusensha la serializzazione di **Glass no Kamen**, il suo capolavoro che, nonostante la lenta e lunga pubblicazione, nel corso degli anni la consacra tra le stelle delle autrici di fumetti per ragazze. **Glass no Kamen** è per la Miuchi un impegno importante che nel corso degli anni la spinge a documentarsi sempre più sul teatro, rendendola una vera appassionata di questa forma d'arte. La stessa lentezza della serializzazione del manga è motivata da questo: da vera maniacale perfezionista, l'autrice arriva addirittura a ridisegnare completamente gli episodi nel passaggio dalla pubblicazione su rivista a quella in volumi di lusso.

Dal 1986 lavora anche ad **Amaterasu** (la dea del sole nipponica), una storia basata sull'universo shintoista ambientata in un mondo a metà tra l'antico Giappone e il leggendario impero Mu. I lavori più interessanti di questa amatissima autrice sono racchiusi in varie raccolte fra cui la più importante è **Suzue Miuchi Best Works**, i cui volumi presentano in media tre-quattro storie (alcune delle quali facenti parte di vere e proprie miniserie) fra cui spiccano **Yokihi den**, **Saint Alice Teikoku**, **Shira Yuri no Kishi**, **Ojo Alexandra**, **Niji no Ikusa**, **Kuroyuri no Keizu**, **Kujaku Iro no Kanaria**, **Bara Monogatari**.

NO E KABUKI, ARTE E SPETTACOLO A TEATRO

Pare proprio sia il caso di spendere qualche parola sul teatro nipponico. Abbiamo già affrontato il discorso del teatro femminile *Takarazuka* su **Kappa Magazine** 103, per cui accenneremo qui agli altri stili tradizionali. Il *No* è il teatro giapponese per eccellenza, d'antichissima origine. Sua caratteristica peculiare è che l'attore sul palco non recita, ma racconta la vicenda con toni vocali e movenze particolari cercando di farne cogliere l'essenza.

Inizialmente si trattava di danze musicate, rappresentate soprattutto nei templi; nel periodo Tokugawa (1603-1867) lo stile fu raffinato fino a divenire una sorta di cerimoniale recitato per buon auspicio da attori professionisti appartenenti alla classe militare. L'interesse per questa forma di teatro venne meno con la restaurazione Meiji del 1868, per poi tornare in voga dopo la Seconda Guerra Mondiale. I drammi rappresentati nel *No* si suddividono in cinque categorie: il *Kami mono* narra storie religiose, lo *Shura mono* racconta vicende belliche, il *Katsura mono* ha come protagoniste le donne, il *Gendai mono* parla di storie realistiche e contemporanee, il *Kiri* (o *Kichiku*) *mono* parla di spiriti e demoni. Una tipica rappresentazione *No* è di breve durata: si comincia con un'*Okina*, danza di buon auspicio, cui seguono tre drammi di diversa tipologia e un *Kiri mono* finale. Tra un dramma e l'altro sono inscenati degli sketch umoristici chiamati *Kyogen*. Tre sono i ruoli degli attori: *Shite* è quello principale, poi c'è il *Waki*, mentre i ruoli minori sono affidati ai *Kyogen*. L'accompagnamento musicale è composto da un quartetto di flauti e bassi e da un coro, ma alla base del *No* sta in ogni caso lo stile recitativo dell'attore, i cui movimenti e voce devono perfettamente armonizzarsi con la musica.

Se il *No* è stato tradizionalmente il teatro dei nobili, con conseguenti toni decisamente lirici e artistici, tutt'altro discorso vale per il *Kabuki*. Termine composto da tre ideogrammi che significano 'canto', 'danza' e 'abilità', questa forma di teatro mischia musica, mimica e balli con costumi e scenografie spettacolari. Il *Kabuki* nacque nel XVII secolo a opera della danzatrice Okuni, famosa per le sue parodie di preghiere buddiste, che aveva richiamato attorno a sé un gruppo di attrici e ballerine le cui danze sensuali furono tuttavia bandite dal governo nel 1629. Fu allora che un gruppo di giovani attori in abiti femminili continuò la loro opera, anche questo prontamente soppresso. In seguito, con la scusa di rappresentare dei *Kyogen*, il *Kabuki* riprese vita, sofisticandosi e attualizzandosi. Solitamente le rappresentazioni cominciano di mattino e terminano di sera, generando un continuo andirivieni tra gli spettatori, cui vengono serviti cibo e bevande. Si ha in questo modo una grande interazione tra gli attori e il pubblico. Una rappresentazione è formata da un *Jidamono* (dramma a soggetto storico) e un *Sewamono* (a soggetto domestico), intervallati da danze in cui gli attori si mascherano da mostri e fantasmi. Il *Kabuki* è una forma d'intrattenimento 'tutta al maschile': gli attori sono solo uomini, che cantano e saltano per dimostrare al pubblico le loro doti, tra cui spiccano quelli che interpretano ruoli femminili. Anche se questo teatro è così popolare e movimentato, non è esente da rigide regole morali e intenti didattici.

TUTTI A TEATRO CON SUZUE MIUCHI

La chiave del successo di **Glass no Kamen** sta nelle varie opere teatrali inserite nella storia, perlopiù di auto-

La cover del terzo OAV illustrata dalla Miuchi e il nuovo look della protagonista

ri europei e americani. Di seguito un breve sunto delle suddette, tralasciando ovviamente quelle che sono frutto della fantasia dell'autrice.

La signora delle Camelie (*La dame aux Camélias*) di Alexander Dumas figlio

Figlio naturale del più noto e omonimo Alexander Dumas, l'autore dei *Tre moschettieri*, nacque a Parigi nel 1824 e iniziò giovanissimo a scrivere. Nel 1848, in seguito a una profonda delusione amorosa derivata dalla sua torbida storia con Alphonsine Duplessis, prostituta parigina morta di tisi a 23 anni dopo essersi sposata con l'ultimo dei suoi amanti, scrisse **La dame aux Camélias**. Il libro ebbe un enorme successo, forse anche per i suoi toni decisamente scabrosi. Ne fu ricavato un dramma teatrale, che non ebbe però molto successo a causa di un pesante intervento censorio. Giuseppe Verdi, che aveva assistito alla prima parigina al Vaudeville nel 1852, decise di musicarla, e nel 1853 l'opera venne inscenata al teatro La Fenice di Venezia col titolo *La traviata*. La storia è ambientata in una Parigi della metà del XIX secolo, e narra le tumultuose vicissitudini di due innamorati, la discussa Violetta Valéry (Marguerite nell'originale di Dumas) e l'aristocratico Alfredo Germont. La famiglia di lui si oppone a tale scandalosa relazione, e Violetta è costretta ad andarsene per non far cadere nel fango il prestigioso nome dell'amato. Dopo una serie di strazianti peripezie, Alfredo riesce a ricongiungersi con la sua donna che, gravemente malata di tisi, proprio tra le sue braccia esala l'ultimo respiro. In **Glass no Kamen** Utako Himekawa, la madre di Ayumi, interpreta Violetta.

• **Piccole donne (*Little Women*) di Louisa May Alcott**

Ormai conosciutissimo in tutto il mondo e da tutte le generazioni, questo romanzo di Louisa May Alcott racconta la storia delle quattro sorelle March: Meg, che sogna un matrimonio d'amore, Amy, che vuole ricchezza e fama, Beth, dalla salute debole, e Jo, che vuole emanciparsi e realizzarsi nel lavoro, e che troverà l'amore nel modo più imprevedibile. In compagnia della madre e del vicino di casa Laurie, vivono la loro vita e le loro passioni aspettando il ritorno del padre partito in guerra. Ma costui, quando sarà a casa, troverà una situazione molto diversa da come l'aveva lasciata... In **Glass no Kamen** questa è la prima rappresentazione cui partecipa Maya, che recita nel ruolo di Beth.

• **Crescere (*Takekurabe*) di Ichiyo Higuchi**

La Miuchi ha attinto anche dalla tradizione teatrale nipponica. E' questo il caso di *Takekurabe*. Ichiyo Higuchi, pseudonimo di Natsuko Higuchi, è stata una delle più grandi scrittrici giapponesi dell'Ottocento. Il periodo in cui lei visse fu importantissimo per il Giappone, poiché a seguito della restaurazione imperiale del 1868, furono introdotte su larga scala la cultura e la tecnologia occidentali, che soppiantarono ampiamente il precedente dominio culturale cinese. Il romanzo si confermò così come genere predominante nella letteratura del paese, con conseguente abbandono della lingua letteraria a favore del linguaggio colloquiale. Tra il 1887 e il 1889 Futabatei Shimei produsse ciò che è stato definito il primo romanzo moderno giapponese, *Ukigumo* (Turbine). Innovativo fu l'uso del linguaggio parlato, la concezione di un eroe inserito in una società in evoluzione e l'acuto esame psicologico dei protagonisti. La Higuchi a lui s'ispirò per le sue opere di narra-

tiva, e *Takekurabe*, serializzato sulle pagine della rivista "Bungakukai" (Parole letterarie) negli anni 1895 e '96, fu una delle produzioni di maggior impatto. Protagonisti alcuni giovani che vivono in un quartiere a luci rosse; l'autrice, descrivendo la solitudine adolescenziale e la confusione che accompagna l'inizio della pubertà, colse la sensibilità di una società che stava cedendo il passo all'industrializzazione. In **Glass no Kamen** sono Maya e Ayumi, durante il concorso nazionale di recitazione, a interpretare entrambe, in maniera egregia anche se diversa, il ruolo di Midori, la protagonista. La traduzione letterale del titolo *Takekurabe* è un modo di dire giapponese che significa 'confrontare l'altezza'.

• **Il principe e il povero (*The prince and the pauper*) di Mark Twain**

Mark Twain è uno degli scrittori americani più noti al mondo. Con i suoi fortunatissimi romanzi **Le avventure di Tom Sawyer e Le avventure di Huckleberry Finn**, considerati tuttora capolavori della letteratura per ragazzi, ebbe l'intuizione di creare un'epopea americana dai tratti umoristici e picareschi. La **favola Il principe e il povero** fu pubblicata nel 1881, quando ormai la fama dell'autore era consolidata. E' ambientata a Londra durante gli ultimi giorni di regno di Henry VIII Tudor; i protagonisti sono il di lui figlio Edward VI e un poveraccio di nome Tom Canty, che incontrandosi per caso un giorno scoprono un'eccezionale somiglianza fisica. Così, come per gioco, decidono di invertirsi i ruoli: Tom vivrà per qualche tempo da principe ed Edward potrà godere della libertà della vita di strada. Il loro gioco si trasformerà presto in un'incredibile esperienza di vita che non dimenticheranno mai. La vicenda si chiude con l'incoronazione di Edward. E' Ayumi, in **Glass no Kamen**, a interpretare entrambi i ruoli di Edward e Tom.

• **Biancaneve (*Sneewittchen*) di Jacob e Whilhelm Grimm**

L'arcinota fiaba di **Biancaneve**, inserita all'interno della raccolta **Kinder und Haus Marchen** (*Fiabe dei bambini e del focolare*) del 1814, è opera di Wilhelm e Jacob Grimm. I due fratelli, nati ad Hanau in Germania rispettivamente nel 1786 e 1785, furono entrambi letterati, filologi e studiosi del folklore e delle tradizioni popolari. I loro scritti miravano a far conoscere l'importanza storica della Germania, tanto da poterli considerare i pionieri di una nuova scienza: la 'germanistica'. Furono anche fondatori della scuola mitologica, il cui metodo è seguito nell'opera *Deutsche Mythologie* (*Mitologia tedesca*) del 1835. Loro impegno fu quello di restituire ai racconti popolari una forma scorrevole ma al contempo vicina alla stesura originaria, cui giunsero dopo un accurato esame delle varianti', in modo tale che il contenuto non fosse minimamente alterato. In **Glass no Kamen** Maya è la narratrice di questa fiaba.

• **Cime tempestose**
(*Wuthering heights*) di Emily Brontë
Composto nel 1847, **Cime tempestose** è l'unico romanzo di Emily Brontë ed è tra le opere più affascinanti dell'Ottocento inglese. Creature di sogno e visioni perverse popolano questo libro, sorprendente anche per la tecnica, che usa flashback e incastri narrativi tipici del nostro secolo. Definito sin dalle prime recensioni 'strano, perverso, selvaggio ed eccessivo' per l'anomalia morale dei suoi personaggi e temi, **Cime tempestose** attrasse fin dal suo apparire un gran numero di lettori. Tradotto e letto in più lingue, ancora oggi continua ad affascinare il pubblico e intrigare i critici, che lo ritengono "un romanzo inglese senza antecedenti e, pare, quasi senza discendenti". Heathcliff, figlio di ignoti, è stato allevato dal signor Earnshaw ed è innamorato, non ricambiato, di sua figlia Catherine. Morto questo, Hindley, fratello di lei, vessa Heathcliff, che così se ne va da quella casa per tornarci tre anni dopo, ricco e famoso. Catherine nel frattempo si è sposata con il mite e insignificante Edgar Linton e Heathcliff non riesce ad accettare la cosa; assetato di vendetta, sposa Isabella, sorella di Linton, solo per maltrattarla crudelmente. Catherine, tormentata dalla violenta passione di Heatcliff, muore dando alla luce una bambina, Cathy. Adirato più che mai, Heathcliff brutalizza Hareton, il figlio di Hindley, dopo aver ridotto in suo potere il padre, ma non riesce a distruggere completamente la famiglia Earnshaw, e muore corroso dal suo stesso odio. Hareton e Cathy possono ora vivere serenamente insieme. In **Glass no Kamen** Maya interpreta la parte di Catherine fanciulla.

• **Anna dei miracoli**
(*The miracle worker*) di William Gibson
Da non confondere con il più noto autore di fantascienza cyberpunk, il Gibson in questione nacque nel 1914 nel Bronx e fu istruito direttamente dalla madre, che coltivò il suo interesse per le lettere e la musica. Fu autore di romanzi e drammi teatrali, più che altro resi famosi da Broadway e da Hollywood. Tra questi **Anna dei miracoli** è il più noto. Ambientata nel 1880 a Tuscumbia in Alabama, la storia è basata su fatti e personaggi reali e narra di una bimba di sei anni, Helen Keller, cieca e sordomuta, cresciuta ribelle e senza alcuna regola. I genitori non riescono più a controllare i capricci della bambina che per pietà hanno viziato, e decidono d'affidarla alle cure di un'istruttrice. Viene mandata da loro Anna O'Sullivan, ragazza caparbia che conosce bene il suo mestiere nonostante la giovane età. Essendo stata lei stessa cieca, è convinta dell'efficacia del proprio metodo e non perde mai di vista il suo obiettivo, attendendo con ansia il momento in cui nella mente di Helen si compia il miracolo dell'associazione fra gesti e significato. La sua costanza sarà infine premiata. Originariamente inteso come assolo di danza, poi riscritto come sceneggiato televisivo e in seguito rappresentato a Broadway, **Anna dei miracoli** venne portato sul grande schermo nel 1962 da Arthur Penn. Le splendide interpretazioni di Anne Bancroft e della giovanissima Patty Duke, qui al suo debutto, fruttarono loro due Oscar. E' d'uopo ricordare in questa sede che nel 1968 Davide Montemurri diresse una versione televisiva tutta italiana dell'opera, interpretata da Anna Proclemer e Cinzia "Lady Oscar" De Carolis. In **Glass no Kamen**, Maya e Ayumi si alternano nell'interpretazione di Helen Keller, mentre Anna è interpretata da Utako.

• **Carmilla di Joseph Sheridan Le Fanu**
Scrittore piuttosto noto nel campo della *ghost story* classica, l'irlandese Le Fanu fu giornalista e letterato, scrisse versi, racconti e una decina di romanzi che ebbero scarsa fortuna. Uno di questi, **Checkmate** (*Scacco matto*), può considerarsi precursore dei moderni romanzi polizieschi alla pari di autori come Poe o Collins. Muovendosi nel periodo dell'Illuminismo, i personaggi di Le Fanu cercano di spiegare i fenomeni sovrannaturali per mezzo di vie patologiche e/o pseudo-naturalistiche. Nell'antologia **In a Glass Darkly** (*In un vetro oscuramente*) è il medico tedesco Martin Hesselius, uno dei primi 'ghostbusters', che spiega o risolve tutta una serie di casi clinici incontrati nel corso della sua carriera. Proprio in questa raccolta è contenuto "Carmilla", cui Le Fanu deve quasi interamente la sua fama: vera summa delle conoscenze tradizionali sui vampiri, il racconto narra le vicende dell'inquietante e sensuale Carmilla. Le Fanu lavorò a una scrupolosa disamina delle fonti analizzando soprattutto le tradizioni dell'Europa centrale. Il racconto fu punto di riferimento per tutti quegli autori che in seguito si occuparono dell'argomento, compreso Bram Stoker con il suo *Dracula*. Nel 1932 da **Carmilla** venne realizzato un film intitolato *Vampyr*, diretto da Carl Theodor Dreyer, con Henriette Gérard nel ruolo della protagonista. In **Glass no Kamen** Ayumi interpreta Carmilla.

• **Re Lear (*King Lear*) di William Shakespeare**
Drammaturgo e poeta inglese, Shakespeare è universalmente considerato uno degli scrittori

più importanti della letteratura mondiale di tutti i tempi. La tragedia **Re Lear** narra due vicende parallele. Nella prima il protagonista è appunto Lear, re di Britannia, ansioso di lasciare il trono e dividere il regno tra le sue tre figlie. Decide così di fare una specie di test, e chiede loro quanto amino il padre. Le due più grandi rispondono benevolmente, mentre la figlia più piccola, Cordelia, non risponde, poiché non è in grado di quantificare ciò che prova per il padre. Adirato, Lear la rinnega, e lei se ne va, trovando rifugio dal suo innamorato re di Francia, che la sposa. Lear si renderà presto conto di aver commesso un'enorme sciocchezza, e la pazzia s'impossesserà della sua mente. La seconda storia parla del nobile Gloucester. Edmund, figlio illegittimo, cerca di convincerlo che Edgar, suo figlio legittimo, stia tramando per ucciderlo. Gloucester incolpa Edgar di alto tradimento, ma ben presto si renderà conto anche lui di aver condannato il figlio sbagliato. Alla fine Edgar riuscirà in ogni caso ad avere ciò che gli spetta. In **Glass no Kamen** questo spettacolo è inscenato dalla Compagnia d'Arte Drammatica del liceo Hitotsuboshi.

• **"Giulietta" estratto da Romeo e Giulietta (*Romeo and Juliet*) di William Shakespeare**

Classico della tragedia scespiriana, **Romeo e Giulietta** narra la sofferta storia d'amore tra due giovani rampolli di famiglie rivali, che finiranno con l'uccidersi. Tra le opere teatrali di Shakespeare è quella più ricca di metafore, anche nei dialoghi, ma l'artificiosità, invece che rimanere amena decorazione, non fa che conferire un carattere più lirico alla vicenda. Continuamente riproposto in teatro e al cinema, anche i giapponesi si sono appropriati del dramma, che non poteva certo mancare in **Glass no Kamen**, dove compare come monologo recitato da Ayumi nei panni di Giulietta.

• **"Il primo amore di Frankenstein" estratto da Frankenstein ovvero il moderno Prometeo (*Frankenstein, a modern Prometeus*) di Mary Shelley**

Figlia di William Goodwin e di Mary Wollstonecraft, attivista promotrice dei diritti delle donne, Mary Shelley fu la moglie del noto poeta Percy B. Shelley. Nel 1818, durante un piovoso soggiorno estivo in Scozia, per fugare la noia Byron e la Shelley scommisero su chi fosse stato in grado di scrivere il racconto più pauroso. Nacque così **Frankenstein**, il romanzo che renderà famosa l'autrice in tutto il mondo. Ispirato al mito di Prometeo, ma attualizzato da riflessioni sulla scienza, il romanzo racconta la storia di Victor Frankenstein, studioso di medicina, che vuole svelare il segreto della vita e che conduce assurdi esperimenti per creare in laboratorio un essere vivente. Una notte i suoi sforzi vengono ricompensati e la 'creatura' prende vita. In seguito Victor si rende conto del proprio errore e cerca inutilmente di distruggere il mostro, che prima fuggirà e poi lo perseguiterà per realizzare il più terribile dei suoi scopi: trovare una compagna! Nel 1931 Carl Laemmle decise di portare il romanzo sul grande schermo. La regia fu affidata all'inglese James Whale, mentre il ruolo del mostro fu affidato all'indimenticabile Boris Karloff, che lo interpreterà altre due volte. Il film fu soggetto a varie censure, considerando che le immagini di forte impatto erano prive di colonna sonora. Nel 1935 Whale realizzò un seguito: *The Bride of Frankenstein*, in cui è approfondito il tema della solitudine del mostro, del suo inappagato bisogno d'amore, della diversità come motivo di un'ingiusta esclusione dalla comunità. La saga continua con *Son of Frankenstein* del 1938, diretto da Rowland W. Lee, dove il figlio del dottor Frankenstein, Ygor, combatte questo mostro ormai privo di anima. Quattro anni dopo è la volta di *The Ghost of Frankenstein*, in cui il mostro è ridotto a una sorta di robot. La versione proposta dalla Miuchi in **Glass no Kamen** è in realtà una sorta di estratto ed è inscenato dalla compagnia Tsukikage assieme all'Ikkakuju.

• **Sogno di una notte di mezz'estate (*A midsummer night's dream*) di William Shakespeare**

La commedia narra le vicende amorose di quattro giovani ateniesi. Ermia ama Lisandro, ma il padre Egeo l'ha promessa in sposa a Demetrio, a sua volta amato dalla bella Elena. Teseo si prepara alle nozze con Ippolita, e impone alla sorella Ermia di rispettare il volere paterno: così lei e il suo innamorato fuggono perdendosi in un bosco, seguiti a ruota da Elena. Un altro intrigo si sviluppa nella mistica selva: Oberon, re degli Elfi, e Titania, regina delle Fate, litigano per gelosia. Tra magie d'ogni sorta, i loro bisticci si ripercuotono anche su degli innocenti. Lisandro rimane vittima di un incantesimo: dimentica Ermia e si innamora di Elena. Dopo una notte di litigi e inseguimenti, il mattino vedrà la riconciliazione di Oberon e Titania, il matrimonio di Teseo e Ippolita, e sancirà l'unione dei quattro innamorati finalmente rinsaviti. Michael Hoffman è il regista del film uscito recentemente anche

Maya e Midori in

nel nostro paese, con Rupert Everett e Michelle Pfeiffer rispettivamente nei ruoli di Oberon e Titania. Nel manga di **Glass no Kamen** questa commedia è rappresentata dalle compagnie Tsukikage e Ikkakuju; Maya interpreta il ruolo di Puck, simpatico folletto al servizio di Oberon.

• **Anna Karenina di Lev Nikolaevic Tolstoj**

Considerato il maggiore scrittore della letteratura russa, Tolstoj è una delle più grandi figure artistiche e morali del mondo moderno. Studioso di pedagogia e audace politico, filosofo e critico, Tolstoj condannava la proprietà privata e predicava la comunanza dei beni. Con **Guerra e pace** ricostruisce la vita e gli ideali della nobiltà

Ayumi nei pa[illegible] di Giulietta e a fianco, *13-Gatsu no Higeki*

russa dell'epoca, in uno dei più potenti affreschi storici della letteratura mondiale. **Anna Karenina** è il suo grande secondo romanzo. La storia comincia nel 1880 a Mosca. Il conte Alexei Kirillovich Vronskij è vittima delle attenzioni della bella principessa Kitty, e pare ricambiarla. Un giorno il conte incontra il suo amico Stiva con la sorella Anna Karenina, sposata e con un bambino. Anna è splendida: da quando i loro sguardi s'incrociano inizia una passione intensa e ossessiva. I due cominciano una relazione che scandalizza l'alta società; sfidano ogni convenzione e fuggono insieme anche se il prezzo da pagare è altis-

Sopra, Ayumi in *Il principe e il povero*. *Cime tempestose*.

simo: il marito di Anna le proibisce di rivedere il figlio. Presto la donna si rende conto che Vronskij non è l'uomo che lei credeva e il loro rapporto va in crisi. Per un'esistenza consumata dalla passione, in cui ha tradito il suo ruolo di madre, Anna non ha che un'unica tragica soluzione: la morte. Anche quest'opera è stata resa celeberrima da varie produzioni cinematografiche, che hanno visto cimentarsi nel ruolo di Anna grandi attrici, da Greta Garbo a Sophie Marceau. E' questa l'ultima grande opera occidentale inserita in **Glass no Kamen**.

GLASS NO KAMEN
LA STORIA

Maya Kitajima è una ragazzina di tredici anni con un grande sogno nel cassetto, diventare una "preparata, molto brava e affermata" attrice di teatro, sogno che pare destinato a rimanere tale date le scarse possibilità economiche della famiglia: orfana di padre, effettua consegne a domicilio per un ristorante in cui la madre lavora come cameriera. La sua storia inizia quando la signora **Chigusa Tsukikage**, direttrice di una compagnia teatrale, decide d'inserire Maya nel suo ambiente per farne una vera attrice in quanto colpita dall'innato talento che la giovane dimostra recitando a memoria **La signora delle Camelie** dopo aver assistito una sola volta alla rappresentazione, e dalla risolutezza con cui si getta in un canale per ripescare il biglietto d'ingresso a teatro. Comincia così per Maya un duro periodo di prova, durante il quale dovrà dimostrare quanto vale e, soprattutto, di essere all'altezza di poter interpretare l'ambitissimo ruolo della **Dea scarlatta**, pièce teatrale che narra di come lo spirito protettore di un albero possa liberare il paese dalla guerra civile in seguito all'intaglio del suo legno. La Tsukikage è molto legata a questo dramma: la donna, infatti, proprio mentre impersonava la dea scarlatta, rimase sfigurata in metà del volto per via di un incidente; da quella volta **La dea scarlatta** non fu più inscenato, e i diritti di rappresentazione gelosamente custoditi dalla stessa Tsukikage. Al ruolo aspira anche la giovane **Ayumi Himekawa**, già nota attrice e figlia d'arte, che diviene una rivale per Maya, nonostante le due si stimino reciprocamente. Maya si trova così a interpretare ruoli sempre più difficili, che le donano una certa popolarità e che, cosa più importante, la fanno crescere in un percorso che è al contempo artistico e interiore. Oltre alla Tsukikage e alle compagne della scuola teatrale, a sostenere la ragazza ci sono **Yu Sakurakoji**, che recita nella compagnia Ondine, la stessa dell'Himekawa, innamorato di Maya ma troppo timido per farsi avanti, e un misterioso 'donatore di rose', che incoraggia la ragazza con mazzi di rose scarlatte e tanti complimenti, ma che mai le si mostra di persona. Costui, infatti, è **Masumi Hayami**, giovane e potente impresario della Daito Art Production, compagnia rivale della Tsukikage, segretamente attratto dalla spontaneità e dalla bravura di Maya. La differenza d'età fra i due, di ben dieci anni, è per lui un ostacolo insormontabile; oltretutto lei lo detesta poiché interessato a mettere le mani sui diritti della **Dea scarlatta**, che in più riprese tenta di sottrarre alla Tsukikage. Maya s'interessa sempre più alla sua carriera che, piano piano, a costo di enormi sacrifici, la porterà, a cavallo tra televisione e teatro, a realizzare il suo grande sogno...

Un grazie per la collaborazione all'associazione **Sorority** (susannina78@supereva.it) e a **Barbara Rossi**.

DA DESTRA A SINISTRA

UN RITRATTO DI QUEI BEI GIORNI PASSATI INSIEME...

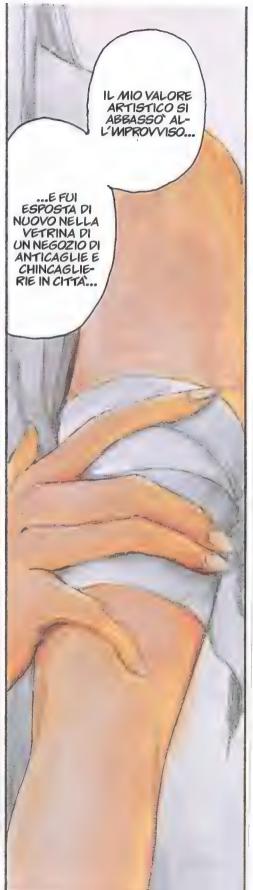
...IN CUI LEI ERA RAGGIANTE DI GIOIA...

FUGURUMA MEMORIES - CONTINUA (LA PAZIENZA È LA VIRTÙ DEI FORTI)

IL MIO VALORE ARTISTICO SI ABBASSÒ ALL'IMPROVVISO...
...E FUI ESPOSTA DI NUOVO NELLA VETRINA DI UN NEGOZIO DI ANTICAGLIE E CHINCAGLIERIE IN CITTÀ...

PERCIÒ, PER POTERLA INCONTRARE DI NUOVO...

...FECI IN MODO DI RESTARE DANNEG-GIATA...

SEMBRA-
VA TRISTE
QUANDO MI
ABBANDONÒ...

NEGLI ANNI CHE SEGUIRONO FUI VENDUTA E RIVENDUTA PIÙ VOLTE, PASSANDO DA UN PROPRIETARIO ALL'ALTRO...
...E COL TEMPO, SENZA CHE ME NE ACCORGESSI, DIVENTAI MOLTO PREZIOSA...

COSÌ NESSUNO OSÒ PIÙ DISPORRE DEI FIORI DENTRO DI ME...

UN GIORNO DOVETTI SEPARARMI DA LEI...

MMM... UNA PORCELLANA DECORATA IN ROSSO DELL'EPOCA DELL'IMPERATORE KIA TSING DELLA DINASTIA MING... DAVVERO MAGNIFICA...

DICIAMO CHE DA UN CERTO PUNTO DI VISTA SONO PIUTTOSTO SIMILE AGLI ALTRI ABITANTI DI QUESTA CITTÀ...

VEDIAMO... LEI È ARRIVATA QUI ATTRAVERSANDO IL MARE, GIUSTO?

VUOLE UNA FOTO DEL SUO PAESE NATALE?

YOO È SPECIALE...

NO...

SONO QUI PER LA FOTO DI UNA CERTA DONNA...

TUTTO RISALE A CIRCA VENTI ANNI FA...

IO... DA OGGI DIVENTERÒ UNO DEGLI ABITANTI DI QUESTA CITTÀ...

IL MIO NOME... OH, MI CHIAMI CON QUALUNQUE NOME PREFERISCE...

HO SENTITO PARLARE MOLTO DI QUESTO STUDIO FOTOGRAFICO...

BUONGIORNO. POTREBBE SCATTARMI UNA FOTO?
Kei Tome
FUGURUMA MEMORIES
La bella straniera

Clamp
CHOBITS

CHAPTER.3

SCUOLA DI PREPARAZIONE AGLI ESAMI D'AMMISSIONE UNIVERSITARI "SEKI"
MUMBLE
MUMBLE
MUMBLE
GROAN
PAT
UH?
SALVE!
HEH
DI' UN PO', COS'È QUELLA FACCIA? HAI INIZIATO A **SMANETTARTI** PRESTO, QUESTA MATTINA?

SEI SEMPRE IL SOLITO CRETINO, **SHINBO**... OGGI NON E` GIORNATA PER LE TUE BATTUTINE CON ALLUSIONI SESSUALI...

FLAP

UH?

GROAN

VUOI DIRE CHE...

...**SUL SERIO** NON SEI MOLTO IN FORMA?

AVETE FATTO I VOSTRI COMPITINI PER CASA?
OH...
LA PROFESSORESSA SHIMIZU...
ANDATE AL VOSTRO POSTO, RAGAZZI!
QUESTA È UNA SCUOLA DI PREPARAZIONE PER L'UNIVERSITÀ!
M-MA COME PARLA?! COMPITINI PER CASA...?
BE', E ALLORA?!
IO ASPIRAVO A DIVENTARE UNA MAESTRA DI SCUOLA ELEMENTARE!
-MA CHE C'ENTRA?!
TROVI ANCHE TU?
LA PROFESSORESSA TAKAKO SHIMIZU NON È DAVVERO NIENTE MALE...

PERCHE`? SECONDO ME E` BELLA...

A PROPOSITO, PERCHE` TI SENTI COME SE TI AVESSERO BUTTATO GIU` DAL PARADISO ALL'INFERNO?
PSST
PSST
AH...
ECCO...
COS'AVRA` QUELLO STUPIDO DI SHINBO?

DOPO LE LEZIONI, VIENI A CASA MIA...
D'ACCORDO!

SU, FATE ATTENZIONE, ORA!
ALTRIMENTI VI LASCERO` INDIETRO, E VI GARANTISCO CHE IO SONO COME PAGANINI... NON RIPETO!

HAI TROVATO UN PC IN UN VICOLO?!
SHINBO
BE', SONO CONTENTO PER TE!
MOTO-SUWA
VERAMENTE È PROPRIO QUESTO IL PROBLEMA DI CUI TI PARLAVO...
COMUNQUE SIA... PREGO!
OH?
ROLL
PEREPEPEEE'!
CONGRATULA-ZIONI, HIDEKI MOTOSUWA! FINALMENTE ANCHE LEI HA PERSO LA VERGINITÀ!

È QUELLO CHE HAI TROVATO PER STRADA?

OH, È VERO...

MA CHE STAI DICENDO?!

NON VEDI CHE QUESTO È UN PC?!

STUMP

STUMP

ANCORA NON CAPISCO PER QUALE MOTIVO TI CONSIDERI SFORTUNATO...

COMUNQUE SIA, È MOLTO **GRAZIOSO**...

COMECOME? UN MOMENTO!
SENZA UN SISTEMA OPERATIVO, COME PUÒ ANCHE SOLO MUOVERSI?
SIGH
NON CI CAPISCO NULLA, MA C'ERA SCRITTO NO DATA...
CHE TIPO DI SISTEMA OPERATIVO HA?

AH, PERCHÉ? È NECESSARIO ANCHE PER QUESTO?
NON LO SAPEVO
TI INFORMO CHE SENZA ALCUN TIPO DI SOFTWARE INSTALLATO, UN PC NON È ALTRO CHE UNA SEMPLICE SCATOLA!
PAT

VEDIAMO...
POSSO MANEGGIARLO UN PO'?
M-MANEGGIARLO...? I-IN CHE SENSO?

GRAB

PAT
DA QUALE DITTA SARÀ STATO PRODOTTO?

FLAP
VEDIAMO QUI.

AAAAAH!

SE SI TRATTA DELLA PCN, IL NUMERO DEL MODELLO DOVREBBE TROVARSI ESATTAMENTE IN QUESTO PUNTO... MA VEDO CHE NON C'È...
THUMP
EHI!

HANF
HANF
GRAB
MA CHE DIAVOLO FAI?!
DA QUESTE PARTI
SE SI TRATTA DELLA NAC, IL NUMERO DEL MODELLO E` DA QUESTE PARTI...

HANF HANF
EHI, CALMATI!
SEI SICURO DI ESSERE IN GRADO DI MA-NEGGIARE UN PC IN QUESTE CONDIZIONI?
TUTUM TUTUM

MOTO-SUWA
MA CHE CAVOLO DICI?! SO BENE DI TROVARMI DI FRONTE A UN PC, E NON A UN ESSERE UMANO!
E` O-OVVIO CHE NON HO ALCUN PRO-BLEMA!
CHII?
FLIP

CI VUOLE PAZIENZA COI DILETTANTI... COMUNQUE SIA, GLI DARO` UNA CONTROLLATINA CON IL MIO PC PORTATILE!
ZIIP

FLIP
CORAGGIO, SUMOMO...
...VIENI FUORI!

HOP HOP
OOH... E QUESTO...
...SAREBBE UN PC PORTATILE?
QUANT'È PICCOLINO!
SÌ, MA SOPRATTUTTO È MOLTO UTILE!
È FACILE DA PORTARE IN GIRO, E SOPRATTUTTO NON PAGA IL BIGLIETTO DELLA METROPOLITANA COME UN PC A DIMENSIONI UMANE...
WRIPP
IL TUO PC HA LA PORTA DI COLLEGAMENTO SUGLI ORECCHI?
ESATTO.
ALLORA POTRESTI APRIGLIENE UNO?

FLAP
CHII!
SCUSA, CHII...
E` UN ATTIMO...
GLI HAI DATO UN NOME E LO TRATTI COME UN ESSERE VIVENTE...
HAI FATTO IL PRIMO GRANDE PASSO PER DIVENTARE UN UTENTE APPASSIONATO!
BE', ECCO...
DATO CHE E` L'UNICA COSA CHE SA DIRE...
IL TUO PC SI CHIAMA CHII?
FLIP
DUNQUE...
SMILE
CLICK

PRIMA DI TUTTO CERCHEREMO DI VERIFICARE CHE TIPO DI PC SIA E QUALI SIANO LE SUE POTENZIALITÀ... PREGO, SUMOMO, VA' PURE AVANTI!
SÌ!
STOP
KLAKA
KLAKA
FLOP
PSSSH
AAAARGH! IL MIO PC PORTATILE È PARTITO!
CHE?!
CO-COSA?!
OH, NO!
GHEEE

...E PER GIUNTA, NON APPARTIENE AD ALCUN PRODUTTORE!
COSA?!
GHAA
AAAAAAH! È DOTATO DI CPU E MEMORIA MOLTO PIÙ GRANDI DI QUALUNQUE ALTRO MODELLO STANDARD CHE SI TROVA SUL MERCATO!
CHE? CHI? CO?
AAAAAAARGH
MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!
CHOBITS - CONTINUA

Tsutomu Nihei
NOISE
IL SACRIFICIO

NON E' STATO POSSIBILE IDENTIFICARE IL SUO NUMERO DI SERIE. LA PREGHIAMO DI PASSARE UN'ALTRA VOLTA IL SUO POLSO NEL LETTORE.

CLANK

CLANK
CLANK

SIAMO MOLTO SPIACENTI.
LEI NON E' AUTORIZZATA A USUFRUIRE DEI SERVIZI PUBBLICI DELLA CITTA' GESTITI DALLA NETSPHERE.

PER QUALSIASI DUBBIO IN MERITO, LA PREGHIAMO DI RIVOLGERSI AL CENTRO INFORMAZIONI DELL'UFFICIO GOVERNATIVO.
E ARRIVEDERCI.

COLLEGAMI CON L'UFFICIO GOVERNATIVO!

QUESTA CARTA NON E' UTILIZZABILE.
BZZMM

COSA SIGNIFICA QUESTO?
SONO MUSUBI SUSONO. CODICE ES36428! FA' UNA NUOVA VERIFICA!

NON ESISTE ALCUN CITTADINO REGISTRATO CON IL NOME DI MUSUBI SUSONO.
COLLEGAMENTO TERMINATO.

DRIIIIN

DRIIIIIN

DRIIIN
DRIIIIN

DRIIIIN

DRIIIIN

CLICK

SSHRR

SSHHRR
SSHHRR
SSHHRR
SSHHRR...
SSHHRR...
MUSUBI...
SSHHRR...

SSHHRR...
SONO IO...
CLAUSER...
SSHHRR

BASH
THUMP

MUSUBI... ASPETTA...

...N-NON E' POSSIBILE...

MUSUBI, TI PREGO... ASCOLTAMI, ALMENO...
SSHHRR

SONO VERAMENTE IO, MUSUBI... DEVI CREDERMI...
CHI SEI? PERCHE' TI SPACCI PER CLAUSER?!

MUSU-BI...

ORA... MI TROVO NELLA RETE...

E` VERO CHE IO SONO MORTO IN QUELL'OCCASIONE.
MA PER QUALCHE MOTIVO LA MIA COSCIENZA ORA SI TROVA QUI...

STAVO CERCANDO DA TEMPO UN METODO CON CUI POTERMI METTERE IN CONTATTO CON TE...
ALL'INIZIO E` STATO TERRIBILE... SEMBRAVA CHE IL MIO CORPO SI FOSSE SCIOLTO, E NON SAPEVO COSA FARE...

MA DEVO DIRTI QUALCOSA DI PIU` IMPORTANTE, MUSUBI... MI SENTI? RISPONDI!
S-SI, CLAUSER... I-IO...

NON HO MOLTO TEMPO...
...QUINDI ASCOLTA BENE CIÒ CHE STO PER DIRTI...

PARE CHE ABBIA QUALCOSA A CHE FARE CON LA SPADA IN TUO POSSESSO, MA NON RIESCO A CAPIRE COSA...
UN'ORGANIZZAZIONE CHIAMATA SAFEGUARD TI STA CERCANDO...

BWZZP
INOLTRE, QUELLA SETTA... SSHHRR... ANCORA DI TE... SSHHRR

CLAUSER?!

SONO STATO INTERCETTATO DALLA SETTA!
SSHRR...
SSHHRR

QUALCOSA STA PER RAGGIUNGERTI!
SCAPPA, MUSUBI!

WHMMM

KLATTER

KLATTER
KLATTER

CHACK

!

SLASH

DUMF

PCHACK

RATTLE
SZRAAK

THUMP

SZOCK

MUSUBI! MALEDIZIONE, NO!
MUSUBI! MUSUBI!

NOISE - CONTINUA

Kenichi Sonoda
EXAXXION
IL NEMICO DENTRO

...MINAGATA?
RISPONDI!
COSA TI È SUCCESSO?
MINAGATA! HAI GIÀ TAGLIATO I CAVI? STO PER CALARMI NELLA COLONNA!

DANNAZIONE...
TI HANNO COLPITO?!
MINAGATA!

A-AGLI ORDINI...
ALLONTANATEVI DA QUELL'UOMO! LASCIATE FARE AI ROBOT E AI RINFORZI PROVENIENTI DALLA CENTRALE!
NON INTERVENITE! SAREBBE INUTILE!
COMANDANTE!
SE NON SI PUÒ FARE NULLA, NON CAMBIERÀ NIENTE...
ANCHE PER I RINFORZI...

SONO SPIACENTE, MA NON SONO ANCORA RIUSCITA AD AGGIRARE NE' IL CIRCUITO MILITARE NELLA BASE DEGLI ASCENSORI, NE' TANTO MENO QUELLO DELLE ARMI SATELLITARI...
IL LIVELLO DI SICUREZZA E' STATO AUMENTATO ULTERIORMENTE...
CONTINUA FINCHE' OTTIENI QUALCHE RISULTATO!
A PROPOSITO, HAI UN CALCOLO APPROSSIMATIVO DELLA QUANTITA' DELLE FORZE ARMATE DEI DISSIDENTI?

SONO RIUSCITA A METTERMI IN CONTATTO CON PIU' DEL SETTANTA PER CENTO DELLE FORZE DISPERSE FUORI DAL CONTROLLO DI RIOFARD...
PER QUANTO RIGUARDA I SOMMERGIBILI, CE NE SONO DUE AMERICANI, UNO DEL CORPO DI DIFESA MARITTIMA, E UNO EUROPEO...

SE NEMMENO QUELLI DI RIOFARD RIESCONO A CATTURARLI, SIGNIFICA CHE SONO DOTATI DI CAPACITA' STEALTH CON CONTROLLO GRAVITAZIONALE...
...IL CHE SIGNIFICA CHE I LORO COMANDANTI DOVREBBERO ESSERE FARDIANI... OVVERO, OGNUNO DI ESSI E' RIUSCITO A FARE UN PICCOLO COLPO DI STATO ALL'INTERNO DEL PROPRIO VEICOLO...

PUR ESSENDO NUMERICAMENTE SCARSI, POTREBBERO ESSERE CONSIDERATI PARTE DI UN PROMETTENTE POTENZIALE BELLICO...
DIMMI, QUAL E' LA NAVE PIU' VICINA ALLA BASE DEGLI ASCENSORI?

LA CORAZZATA AMERICANA PICARD SEMBRA TROVARSI A CIRCA DUECENTO CHILOMETRI A EST-NORD-EST DELLA BASE DEGLI ASCENSORI.
CHIEDI AL COMANDANTE DI COLLABORARE CON NOI. IN CAMBIO, OFFRIGLI DI PARTECIPARE AL PROGETTO EXAXXION!

TRATTANDOSI DI TESTATE STRATEGICHE CON CONTROLLO GRAVITAZIONALE, PUO' ANCHE DARSI CHE RIESCANO A CAUSARE QUALCHE DANNO ALLA NAVE DA TRASPORTO NEMICA!
MH...
TUTTO PUO' ESSERE FATTO, SE SOLO HOICHI RIUSCISSE A GUADAGNARE TEMPO...
CREAK
GRIND GRIND
NNGH!
N-NON PER NULLA... SI TRATTA DI UN... ASCENSORE ORBITALE...
IIIKKK
OPPONE UNA RESISTENZA FORMIDABILE...
CREAAK
CRR
DING

UOOPS!
VLAM
EXAXXION
EXAXXION

BLOW
KRAMMM
KRAMM
DU DUMP
DUMP
DUMP
DUMP
DU DU DUMP
DUMP
DU MP DU DUMP
DU DU DUMP
CANNON

FA' ATTENZIONE AL LIMITE DEL CONTROLLO GRAVITAZIONALE!
IL SEZIONAMENTO DELLA SUPERFICIE E' TERMINATO!
PASSO A VOI IL CONTROLLO GRAVITAZIONALE!
GASTARE, TIRATECI SU!
RICEVUTO! INIZIA LA FASE DI RECUPERO!
GRRHRRMRRRRUMBLEMMM

BLOWW
GUSSH

SSHHKRRRR

HANNO DATO IL VIA AL RECUPERO! HANNO INTENZIONE DI PORTARE VIA L'EXAXXION ASPORTANDO UN'INTERA SEZIONE DI TERRENO!

CHE HA FATTO LA PICARD?!
LA GITTATA DEI MISSILI E' OK, MA NON ABBIAMO ANCORA IL LORO TOTALE CONSENSO!

ISAKA... DATTI DA FARE!
ORA SEI L'UNICA SU CUI POSSIAMO CONTARE...

LA VELOCITÀ E' DIMINUITA.
LA GASTARF HA LA POTENZA AL MASSIMO, MA PARE CHE L'EXAXXION SI STIA OPPONENDO.

NO, VA BENE COSÌ! NON VOGLIO RISCHIARE DI PERDERE MATERIA-ANTIMATERIA...
VOGLIAMO PROVARE AD AFFRETTARE IL RECUPERO UTILIZZANDO LA FORZA DELL'XXX UNIT?

CI VORRÀ UN PO' DI TEMPO, PER CUI MANTENETE LA VIGILANZA AL MASSIMO!
GASTARF! FATE ATTENZIONE INTORNO!

L'AEROMOTO TRASFORMABILE DELL'EXAXXION L'ABBIAMO TRANCIATA A METÀ, E ORA I DUE TRONCONI SONO SOTTO IL NOSTRO CONTROLLO. IL PILOTA, INVECE, SI TROVA ALL'INTERNO DELL'ASCENSORE.

WHUMP

COMUNQUE SIA, NON PERMETTETE A NESSUNO DI INFILTRARSI NELLA GASTARF!
SÌ, MA È PROBABILE CHE NON OPERINO DA SOLI, PER CUI TENETE D'OCCHIO I DINTORNI.

PRENDEREMO OGNI MISURA NECESSARIA.

SMASH

THUMP
CRACK
UGGH...
WHUMP
THUD
NON MONTARTI LA TESTA, TERRESTRE...
HAI PENSATO CHE NON FOSSI IN GRADO DI SCONTRARMI CORPO A CORPO USANDO LA TUTA DA COMBATTIMENTO?
IL FATTO E' CHE NON ABBIAMO AVUTO BISOGNO DI IMPEGNARCI IN QUESTO GENERE DI LOTTA DA PIU' DI MILLE ANNI... TUTTO QUI. DISPONIAMO DELLA TECNOLOGIA NECESSARIA PER FARLO, SE SI PRESENTA L'OCCASIONE. E' SOLO QUESTIONE DI PROFITTO.

E' VERO CHE DAL PUNTO DI VISTA DELLA FORZA FISICA E DELL'AGILITÀ VOI TERRESTRI SIETE MEGLIO DI NOI...
...MA PER QUANTO RIGUARDA LA TECNOLOGIA DELLE TUTE DA COMBATTIMENTO, SIAMO NETTAMENTE SUPERIORI!
NELL'EVENTUALITÀ CHE SI PRESENTINO ALTRI GUERRIGLIERI COME TE, QUESTA TUTA VERRÀ PRODOTTA IN SERIE, SENZA BADARE AL PROFITTO...
ORA CHE LO SAI, PUOI MORIRE DISPERANDOTI...
SHLANK
ZING
CHANG
YAHA!
KLAP
SLASH
SKRI
WHMP

COS...?!
CRACK
THUD
CANNON
NON SOTTOVA-LUTARE MAI UN NEMICO...
...SE NON LO CONO-SCI!

WGHMMM
DASH
THUMP
L'UNIT E' STATA DANNEGGIATA! E' IN DISCESA ALL'INTERNO DELLA COLONNA!
THUMP
IL MAGGIORE DUO E' ENTRATO IN CONTATTO CON IL BERSAGLIO! ATTUALMENTE SI TROVA ALL'INTERNO DELL'ASCENSORE 38 E... NO!
STA ACCELERANDO GRAZIE AL CONTROLLO GRAVITAZIONALE! HA SFIORATO L'ALTRA UNIT DURANTE LA DISCESA...
NO! L'HA SFONDATA E CONTINUA AD ACCELERARE!

MA FINO A DOVE ARRIVA LA COLONNA 38?!
ALLA HALL PRINCIPALE! STA PER URTARE CONTRO L'ULTIMO SMORZATORE!
RRRUMBLE

EXAXXION - CONTINUA

Mohiro Kito

NARUTARU

HOMO DEMENS

SPEGNILA, TSURU-MARU!

TI HO DETTO CHE MI DÀ FASTIDIO!

WROOOO

WROOOO

WROOOM

WROOOO

CLICK

CLICK

EHI, EHI!
CHE CAVOLO FAI?

DEVO PARLARTI. SUBITO.

E VA BENE, PARLA!
CHE C'E'? COSA VUOI DA ME?

TSURUMARIU... IO...
...SONO RIMASTA INCINTA...
HAH! SE TI SENTISSERO ORA I TUOI COMPAGNI DI CLASSE... SO PER CERTO CHE ALMENO CINQUE DI LORO TENTEREBBERO IL SUICIDIO...
MI PARE DI SENTIRLI... "OH, NO... PROPRIO KANO NOBORITA, CHE SEMBRAVA COSÌ CASTA E PURA"...
NON STO SCHERZANDO!
OH, BE', CAPITA...
DOPOTUTTO, SE NON SBAGLIO, LE DONNE HANNO DA SEMPRE QUESTA PARTICOLARE CAPACITÀ INNATA DI GENERARE PROLE, NO?
DUNQUE, DICEVI?
C-COME SAREBBE A DIRE...?
SECONDO TE COSA DOVREI FARE, ADESSO?!

BE', POTRESTI METTERLO AL MONDO, NO?
PSSH

TI DARO' IL DENARO NECESSARIO A CRESCERLO E LO RICONOSCERO' COME MIO FIGLIO...

M-MA SONO TROPPO GIOVANE! VADO ANCORA A SCUOLA!
BE', DOVEVI PENSARCI UN PO' PRIMA, NO? ORA CHE LA FRITTATA E' FATTA, NON HA MOLTO SENSO PRENDERSELA, NON TROVI?
E POI ANCH'IO VADO ANCORA A SCUOLA...

OH, E' TUTTO QUI IL PROBLEMA? GLI TELEFONERO' IO! E' A CASA? DOVREBBE GIA' ESSERE ARRIVATO A QUEST'ORA...
M-MA COME POSSO DIRE UNA COSA DEL GENERE A MIO PADRE...?
VUOI PIANTARLA?!
EHI!

FALLO NASCERE.
E POI ANCH'IO VADO ANCORA A SCUOLA...
E' UN FAUSTO EVENTO!
SHRR

HANF
HANF

P-POTRESTI ALMENO CERCARE DI ESSERE PIÙ DOLCE...
P-PERCHÈ MI PARLI IN QUESTO MODO..?

IO MI ASSUMO LA **MIA** PARTE DI RESPONSABILITÀ.
PERCHÈ? LA RESPONSABILITÀ È TUA.

MA IO... HO SOLO QUATTORDICI ANNI...
R-RESPONSABILITÀ..?

RICORDATI CHE ANCHE QUANDO FAI QUALCOSA SOTTO L'INFLUENZA ALTRUI, L'UNICA RESPONSABILE DEI TUOI GESTI ALLA FINE SEI TU.

INTENDI FARE TUTTO CIÒ CHE DIRÒ IO O CHIUNQUE ALTRO FINCHÈ NON SARAI MAGGIORENNE? E POI?
...VORRESTI FORSE DIRE CHE UNA DELLA TUA ETÀ NON È ANCORA IN GRADO DI ASSUMERSI RESPONSABILITÀ E RAGIONARE CON LA PROPRIA TESTA?

DI' UN PO'...
SMETTILA DI FARE QUELLA FACCIA DA MOCCIOSA, **ADESSO**...
PAT PAT
GRR

TU HAI SCELTO DI FARE QUELLA COSA...
...DI TUA SPONTANEA VOLONTÀ, SE NON SBAGLIO...

FINO ALL'ISTANTE IN CUI LE LANCETTE DELL'OROLOGIO NON SUPERANO UN CERTO PUNTO, IL PROPRIO IO È INCOMPLETO, PERCIÒ CI SI PUÒ SOTTRARRE ALLE RESPONSABILITÀ...
...O ALMENO QUESTO È IL MODO DI PENSARE COMUNE... UN CONCETTO CHE PERSONALMENTE TROVO SOLO ASSURDO...

AH, CAPISCO...
SHHRR
FORSE PERÒ TU SEI PREOCCUPATA PER LE LEGGI DI QUESTO PAESE...

C-COSA...? N-NON CAPISCO DI COSA STAI PARLANDO...

A-ALLORA...
...SPOSATI CON ME!

SHURRR

M-MA TU... N-NON MI AMI?!
...PERCHE'?

...IO TI VOGLIO COMUNQUE BENE...
OH, SE E' PER QUESTO...

...NON CI SEI SOLO TU.
MA, VEDI...
FLOP

...MENTRE UN UOMO NON HA PRATICAMENTE LIMITI, IN QUESTO SENSO.
LASCIA CHE TI SPIEGHI... PER UNA DONNA E' IMPOSSIBILE CONCEPIRE PIU' DI UNA CERTA QUANTITA' DI FIGLI NELL'ARCO DELLA PROPRIA VITA...

INFATTI, PER QUANTO MI RIGUARDA...

...IO HO GIÀ CINQUE FIGLI...

SUL SERIO.

E L'ANNO PROSSIMO NE NASCERANNO **ALTRI DUE.**

AH! C-CIOÈ...

UGH...

T-TU...?

I-IO... DEVO RIENTRARE PER FARE I COMPITI DI CASA...
...PER LA LEZIONE D'INGLESE DI DOMANI...
IO...
...VADO...
PATTLE

RIBADISCO CHE SECONDO ME SEI UN VERME.
DAVVERO?
EPPURE NON HO DETTO NIENTE DI INNATURALE...

SONO SOLO CAVILLI. NON FARE IL FURBO CON ME.
PARLO DA ESSERE VIVENTE.
SEI SOLO UNA BESTIA.
EHI, NON SUONA POI COSÌ MALE...

TUTTO SI RIASSUME IN UNA SOLA QUESTIONE... COME SI VOGLIONO DEFINIRE GLI ESSERI UMANI...
TU CHE DICI? È PIÙ ADATTO HOMO SAPIENS O HOMO DEMENS?

È PURA RETORICA, LA TUA.
NON MI CONVINCI, LO SAI.

COS'È, QUESTA... GELOSIA?
VUOI CHE VENGA A LETTO ANCHE CON TE?

NON SCHERZO...
STO INIZIANDO A DETESTARTI.

BE', MENO MALE!
A ME NON INTERES-SANO I MA-SCHIACCI!
AH, NO? GIUNTO AL TUO LIVELLO, CREDEVO CHE TI ANDASSE BENE QUA-LUNQUE TIPO DI ESSERE VIVENTE...
...ANCHE QUELLI NON UMANI.
NON PRENDERMI IN GIRO...

A ME NON IN-TERESSANO GLI ESSERI VIVENTI CHE NON POSSO INGRAVIDARE...

AH... IMMAGINAVO CHE SARESTI VENUTA...
TSURU-MARU!

IO VOLEVO...

...RINGRAZIARTI PER AVER SALVATO ME E AKIRA...

OH, NON DEVI RINGRAZIARE ME! QUELLO SCHELETRO DI DRAGO...

...È L'OGRE* DI NORIO...

SI CHIAMA **VAGINA DENTATA**...

WIGGLE

...OK?

*ORCO - **KB**

CHE RAZZA DI UMORISMO...

TI RINGRAZIO.

TI PRE-GO...
...INSE-GNAMI...

IO, CON IL MIO HOSHI-MARU...
ECCO... NON RIE-SCO A COLLEGARMI MENTALMENTE CON IL MIO CUCCIOLO DI DRAGO COME INVE-CE FA AKIRA COL SUO EN SOPH...

SE SOLO NE FOSSI IN GRADO...
...POTREI ESSERE CO-ME LORO...

...E ALLORA SAREI PIÙ...
...P-PIÙ...

...CON LO SCHELETRO DI DRAGO... O, COME LO CHIAMI TU, COL CUCCIOLO DI DRAGO...
...PER QUALE MOTIVO TU NON RIESCA A STABILIRE IL CONTATTO COME SI DEVE...
...

MA NON SAPPIAMO NEMMENO NOI...
MI DISPIACE.

QUESTO PROBLEMA DOVRAI RISOLVERLO DA SOLA.

DESIDERI LA FORZA?

LA FORZA...
...NE SENTI IL BISOGNO...
...QUANDO VUOI CREARE QUALCOSA...
...OPPURE PROTEGGERLA...

...PUÒ ASSICURARTI UN FUTURO?
SÌ... CIÒ CHE VORRESTI DIFENDERE FINO ALLA FINE...
P-PROTEGGERE?...
TU COSA VORRESTI PROTEGGERE, ESATTAMENTE?
DIMMI, SHIINA...
...TI SEI MAI INNAMORATA DI UN RAGAZZO?

C-COSA...?
NARUTARU - CONTINUA

Ryusuke Mita
AITEN MYOO
ALLA MANIERA DI MYOO

TE NE SEI GIÀ ACCORTO...
...VERO?
PARLO DI QUEL TIPO CHIAMATO SHINZAKI...
SÌ, ME NE SONO ACCORTO...
...
PER IL MOMENTO LA SUA DESTINAZIONE E' L'INFERNO DEL PIANTO AGONICO, NEL QUARTO STRATO... SE PER QUALCHE RAGIONE FOSSE PIU' FORTUNATO, FINIREBBE COMUNQUE ALMENO IN QUELLO DELLA MOLTITUDINE...
E' GIÀ DESTINATO A CADERE ALL'INFERNO.

...NON TROVERÀ PIÙ LA SALVEZZA!
ORMAI...
HA GIÀ UCCISO DUE PERSONE.
ANCHE SE CERCASSE DI ESPIARE LE SUE COLPE PER TUTTO IL RESTO DELLA VITA, ORMAI L'INFERNO NON GLIELO TOGLIE NESSUNO.
TU CHE SEI VENUTO APPOSTA IN QUESTO MONDO PER SALVARE LA GENTE...
PARLA, AITEN MYOO! VOGLIO CAPIRE IL TUO PENSIERO...
...UNA PERSONA IL CUI DESTINO È ORMAI SCONTATO?
...COME TRATTERESTI...

1-C
UFFA...
COSA VORRANNO DIRCI DI TANTO IMPORTANTE DA DOVER RIUNIRE ALL'IMPROVVISO TUTTI GLI STUDENTI DELLA SCUOLA? TANTO, ORMAI, E' FINITO L'ANNO SCOLASTICO!
GIA'!

AVEVANO DETTO CHE ERA RIMASTA UN'ALTRA ORETTA LIBERA IN CLASSE, GIUSTO?
SI!
IN-SOMMA, VOGLIO DIRE...

...SE IL RESPONSABILE DELL'ORA LIBERA DELLA NOSTRA CLASSE ASSOMIGLIASSE A BRAD PITT O A DI CAPRIO, CI METTEREI LA FIRMA E SAREI QUI DAL PRIMO ALL'ULTIMO MINUTO SENZA DIRE NIENTE!
SHIRO!
ICHIGO!
REGISTRO
GOMARU!
C'E' GOMARU?

GIA!
BLEAH!
E INVECE ABBIAMO QUELL'IPPOPOTAMO DEL PROFESSOR KABA!
PERCHE' DITE COSI'? IL PROFESSOR KABA NON E' POI COSI' MALE!

COME SAREBBE A DIRE?
SI'... PROPRIO PERCHE' ASSOMIGLIA A UN IPPOPOTAMO...
COSA?! MA CHE STAI DICENDO? SEI IMPAZZITA?!

OH, INTENDI QUEL BESTIONE CICCIOSO DALLA BOCCA ENORME CHE VIVE NELL'ACQUA LIMACCIOSA? DAVVERO CARINO, SISSI...
IL NOSTRO INSEGNANTE RESPONSABILE E' UN MAMMIFERO DI ORIGINE AFRICANA... TU CHE NE DICI?

ESATTO! COME UNA PALLA DA BILIAR...
RATTLE
RATTLE
...E PER GIUNTA, E' CALVO, VERO, RAGAZZE?
EHM

DUNQUE... COME IL NOSTRO PRESIDE DICEVA POCO FA...

IERI E` ACCADUTO UN FATTO ESTRE-MAMENTE SPIACEVOLE...
UNO STUDENTE DEL SECONDO ISTITUTO COMMERCIALE, ADIACENTE ALLA NOSTRA SCUO-LA, E` STATO ACCOLTELLATO DA QUALCUNO ED E` MORTO...

PER IL MO-MENTO NON E` STATO ANCORA IDENTIFICATO IL COLPEVOLE, QUINDI E` TUTTO-RA IN LIBERTÀ...
PERCIÒ, FATE ATTENZIONE E CERCATE DI NON ANDARE IN GIRO DA SOLI, SO-PRATTUTTO DI NOTTE...

MI RACCO-MANDO, SE VI IMBATTETE IN QUALCHE TIPO SOSPET-TO, SCAPPATE SENZA TIMO-RE DI ESSERE DERISI...
VA BENE!
SI'!
OK!
SI'!
CERTO!

DUN-QUE...
1^C REGISTRO DELLE PRESENZE

SONO ASSENTI AITEN E SHINZAKI, GIUSTO?
AITEN HA IL RAFFREDDORE!

CAPISCO... ALLORA, MITSUYOSHI, QUANDO SARAI TORNATA A CASA RICORDATI DI RIPETERE AD AITEN CIÒ CHE HO APPENA DETTO...
VA BENE!

A SHINZAKI TELEFONERÒ IO...

THUD
THUD
THUD
THUD
THUD

THUD
THUD
THUD

DUNQUE...
MI E` STATO ESPRESSAMENTE CHIESTO...
...DI SPIEGARE QUALCOSA A PROPOSITO DELLA **MORALE** DURANTE QUESTA ORA DI LEZIONE...
PERO` SIETE GIA` PIUTTOSTO GRANDI...
...PER CUI SUPPONGO CHE NON SOPPORTIATE LE PREDICHE...
NON E` AFFATTO COSI'!
SWISH
AH... BE', QUESTO MI FA OVVIAMENTE PIACERE...

MUMBLE MUMBLE
IMMAGINO CHE SIA DIFFICILE PARLARE DI UN ARGOMENTO DEL GENERE...
OPS...
COSA?!
COMUNQUE SIA, CI HO PENSATO SU...
REGISTRO DELLE PRESENZE I C
...E HO DECISO CHE IN REALTÀ SAREBBE MEGLIO SE VOI STESSI RACCONTASTE A ME IL VOSTRO PENSIERO RIGUARDO A QUELLO CHE NORMALMENTE VIENE DEFINITO MORALE...
DIMMI, SAKAZUME...
WHIP
PROFESSORE!
IN PRATICA, NON È ALTRO CHE UNA FRAGILE BARRIERA!
LA MORALE È UNA COSA ALLA QUALE È DIFFICILE ATTENERSI SEMPRE, MA NON ESSENDO UNA VERA E PROPRIA LEGGE, BENSÌ SOLO UNA SORTA DI ARGINE MENTALE, ANCHE SE NON LA SI RISPETTA, DIFFICILMENTE SI PUÒ ESSERE PUNITI!
OOH!
EPPURE MI SEMBRA CHE NON RISPETTARE LA MORALE SIGNIFICHI COMUNQUE ANDARE INCONTRO A UNA PUNIZIONE, NO?
CAPISCO...
A PARTIRE DALLA LEGGE SUI DIRITTI DEI MINORI, FINO AD ARRIVARE A QUELLA CONTRO GLI ABUSI SESSUALI, LE PUNIZIONI ATTUATE NEL NOSTRO PAESE NON SONO ALTRO CHE GRANELLI DI SABBIA RISPETTO A CIÒ CHE SUBISCONO LE VITTIME!
ASSOLUTAMENTE NO!

PROF?
SÌ, SUZUKI?
SECONDO ME **CHIUNQUE** COMMETTE UN OMICIDIO DEVE ESSERE **CONDANNATO A MORTE**, A PRESCINDERE DALL'ETÀ... LEI CHE NE DICE?
S-SONO QUI PER ASCOLTARE LE **VOSTRE** OPINIONI, PER IL MOMENTO...
SCUSI?
DIMMI, SHIODA...
SECONDO ME ANCHE QUELLI CHE MALTRATTANO I **CANI** DEVONO ESSERE UCCISI!
COSA?!
CHE ESAGERATA!
E GLI INSETTI, ALLORA?
NO! È GIUSTO!
VEDIAMO...
RAGAZZI!
HO CAPITO, HO CAPITO!
CALMATEVI UN ATTIMO!
MH...

DUNQUE...
...DA QUANTO HO CAPITO DAI VOSTRI DISCORSI, PARE CHE MOLTI DI VOI NON SIANO DEL TUTTO CONVINTI DELLE PUNIZIONI TROPPO LEGGERE RISERVATE A COLORO CHE SI ALLONTANANO DALLA MORALE...
E' VERO CHE LE LEGGI ATTUALI HANNO MOLTI PUNTI DISCUTIBILI...
PERCIÒ, COME FORSE SAPRETE, CI SONO DIVERSE PROPOSTE PER QUANTO RIGUARDA LA MODIFICA DI LEGGI RELATIVE ALLA RESPONSABILITÀ DEI MINORI...
PERÒ... NON SO COME SPIEGARMI... IL MIO DESIDERIO È...
...CHE NON VI **STANCHIATE** MAI DI QUESTO MONDO, ANCHE IN SITUAZIONI DI QUESTO GENERE...
PER ESEMPIO, QUANDO FATE UNA GENTILEZZA NEI CONFRONTI DI QUALCUNO...
...SE QUELLA PERSONA NON VI RINGRAZIA, PENSATE DI AVER FATTO QUALCOSA DI INUTILE, NON È COSÌ?
EPPURE IO... CREDO CHE ESISTA ANCHE **UN ALTRO** MODO DI PENSARE...

...E SONO CONVINTO CHE QUESTO POTREBBE INFLUENZARE IL SUO MODO DI FARE NEL FUTURO... MAGARI IN MANIERA QUASI IMPERCETTIBILE... MA BASTEREBBE...
...LA CONSAPEVOLEZZA DI ESSERE STATO OGGETTO DI UNA GENTILEZZA GLI RIMARRÀ DENTRO QUASI COME SE FACESSE PARTE DEL SUO PATRIMONIO GENETICO...
IN PRATICA... ANCHE IN CHI SE NE VA SENZA RINGRAZIARE... DA QUALCHE PARTE NEL PROFONDO DEL SUO IO...
...E CONTINUATE AD ANDARE DI PARI PASSO CON LA MORALE SENZA SCORAGGIARVI... PER QUANTO VI SIA POSSIBILE...
PERCIÒ, NON PENSIATE MAI CHE SIA INUTILE...
...STATEMI BENE... CI VEDIAMO ALLA CERIMONIA INAUGURALE DEL PROSSIMO QUADRIMESTRE...
BE', ALLORA...
MA NON PIANGERE...
S-SÌ...
SIGH
È STATO UN BEL DISCORSO...
OH, ACCIDENTI, SCUSATE! ALLA FINE VI HO FATTO LA PREDICA CHE VOLEVO EVITARE...
AH...
DAN DON
DAN DON

...
FIUUUU
CON IL MIO SONAGLIO PENTA-FORCATO DI RAME NERO!
CHE SAREBBE?
OH...
...ALLA MIA MANIERA!
E LO FARÒ...
IO SALVERÒ SHINZAKI...
FIUUUU
...

WOOOSSSHH
...
...
MMM...

SONO A CASA!
OH?!
BU'!
SPRONG
WHAP
AAAAAH!
FLAP
FLAP
FLAP
THUMP
OH, S-SCU-SAMI... TI HO SPAVENTATO TROPPO?
N-NO, NON E' COSI'!
SCU-SAMI!
SPLASH SPLASH
ERO PRE-SO DAI PEN-SIERI...

TI È PASSATO IL RAFFREDDORE?
AH... SÌ...
COME?
ORA STO BENISSIMO...
MENO MALE! DOPODOMANI CI SARÀ UNA GARA DI BOWLING CON CHIAKI E LE ALTRE!
CLAP
FARAI SICURAMENTE UN FIGURONE, AITEN!
ANCHE A PING PONG HAI GIOCATO BENISSIMO, RICORDI? SEMBRAVI QUASI UNO DELLA NAZIONALE CINESE!
SWING SWING SWING
CINA
UN CINESE?
SUPPONGO CHE ANCHE NEL BOWLING CI SORPRENDERAI GRAZIE ALLA TUA ELASTICITÀ NATURALE E AL TUO INNATO SENSO DELLO SPORT!
N-NON SAPREI... PRIMA DOVREI PROVARCI...
OH, DIMENTICAVO!

TAPTAP
UH?
TAPTAP
?
ECCO QUA!
WOBBLE
GELATINA DI TUBERI E PORRI CON PASTIGLIE CONTRO LA GASTRITE!
E CI HO MESSO ANCHE LA SALSA DI MISO!
SBLORT
COSA?!

GLOMP
COM'È?
È BUONA?
...MBSÌ... B-BUONA...
S-SEMBRA... COME DIRE... DI UN ALTRO PIANETA...
COME REAGIREBBE KOTONO...

...SE UCCIDESSI SHINZAKI?

COME REAGIREBBE...?

- AITEN MYOO -
(15 DI 18) CONTINUA

L'ACQUA...
...L'ACQUA SI STA SOLIDIFICANDO...
GGH... P-PERCHE` NON RIESCO A MUOVERMI?!
RR
RSSHH

NON E` POSSIBILE CHE ISHIGAMI SIA STATO SCON-FITTO DA VOI!
Satoshi Shiki - KAMIKAZE - PIANTO E RISCATTO

DIMMI
CHE ERA SO-
LO UNA VILE
MENZOGNA!

SIGH SIGH...
MA CHE...?!
GGH...
UH HOO HOO...
SIGH SIGH...
RATTLE
RATTLE
SIGH...
GH...
SIGH
HOO... BOO HOOO...
SIGH!
I-ISHIGAMI... M-MI AVEVA DETTO DI CREDERE IN LUI...
SIGH!
SIGH!
O-ORA CHE E` STATO SCONFITTO, IN COSA DOVREI CREDERE?!
SIGH!
MA CHE...?!
COSA SIGNIFICA QUESTA INSTABILITA` DI MIKOGAMI...?
NON RIESCE PIU` A TRATTENERE LE EMOZIONI, TANTO ERA TESA?

WOOOOOOSH
IN CHE MODO E` STATO SCONFITTO ISHIGAMI?!
NON E` POSSIBILE CHE SIATE RIUSCITI A BATTERLO! PERCHE`... PERCHE` LUI...

AAH AH AH! SONO LIBERO, DAMA DELL'ACQUA!
SPLASH
E' INUTILE... DOVRO' MASSACRARTI LASCIANDOTI INTATTA SOLO LA BOCCA PERCHE' TU POSSA PARLARE!
FRANTUMATI!
KRAAM
AH!

BRDUAM

CHE MERAVIGLIA... KAENGUMA È DIVENTATO FORTE...
ROARRR
E INVECE IO...

DANNAZIONE!
QUELLA STUPIDA DI MIKOGAMI HA SPRECATO LA SUA FORZA!
AH!
K-KAENGUMA... GUARDA...
RRUMBLE
MALEDETTI MOSCERINI...
ROARRR
UH? MA... GLI AVEVO DISTRUTTO LA TESTA...
ROARRRR

ADESSO BASTA! ANCHE SE FINO A OGGI AVETE OPERATO PER LA NOSTRA RESURREZIONE...
...QUESTO NON VI DA' NE' IL DIRITTO NE' IL POTERE DI FARE CIO' CHE VI PARE NEI NOSTRI CONFRONTI! VOI SIETE NULLA!
RRRUMBLE
MA COSA...
ALTRO CHE FERITO... SI E' RIGENERATO COMPLETAMENTE!

I-IO... DALLA SIGNORA KAEDE...
...N-NON SONO STATA...
RIAL-ZATI!
CHE TI SUCCEDE, AIGUMA?!
SEI STATO CONDOTTO...? MA ALLORA... QUELLO CHE CHIAMI OTO-ROSHI E'...
COSA?!
THUMP
!
VE NE ANDRETE DI QUI STRISCIANDO, CON LO SCHELE-TRO A PEZZI!
SUBIRETE UNA SEVERA PUNIZIONE!
...
MA CHE...?
CRACK
EPURA-ZIONE!
WHUMM

TU... NON HAI ANCORA RISPOSTO ALLA MIA DOMANDA...

AHH...

M-MA QUESTA È...

M-MIKO-GAMI...

CO... COSA...

IN CHE MODO E` STATO SCONFITTO ISHIGAMI?

COSA...?!

E POI?

C-COSA SIGNIFICA QUEST'ARIA MINACCIOSA DELLA DAMA DELL'ACQUA...?
L-LUI... HA COMBATTUTO...
RATTLE

HA PERSO PERCHE` E` FUGGITO...
...OPPURE E` STATO SCONFITTO IN BATTAGLIA? VOGLIO SAPERLO! IN CHE MODO?!

RATTLE

LUI...

SI È BATTUTO...

NO... LE PAROLE DELLA DAMA DELL'ACQUA MI METTONO CON LE SPALLE AL MURO...

RATTLE

...POI... È CADUTO... IN AVANTI...

QUESTO È LO SPIRITO INSITO NELLE PAROLE...

...HA COMBATTUTO VALOROSAMENTE, NON È COSÌ?!

COS...?!

KAMIKAZE - CONTINUA

- To Nakazaki -
CHANGING FO
GLI ANDROIDI SOGNANO PERSONALITA' ELETTRICHE?

ZOOM
THUD
YAH
ATATA TATATATATAH
HOAAH!
MMM... AVEVO SENTITO QUALCHE VOCE AL RIGUARDO, MA DEVO AMMETTERE CHE QUANTO STO VEDENDO VA OLTRE OGNI MIA IMMAGINAZIONE PRESIDENTESSA...
UNA VOLTA ASSUNTA LA PERSONALITÀ VIOLENTO, DOPO AVER BEVUTO IL SANGUE DI CHIHAYA E AOI, FO È LETTERALMENTE **IMBATTIBILE...**
QUESTO FO È IN GRADO DI ABBATTERE CON FACILITÀ UN UOMO CINQUE O SEI VOLTE PIÙ GROSSO DI LUI, E SA USARE ANCHE LA TECNICA NINJA DELLA MOLTIPLICAZIONE...
TAK TAK TAK TAK
TAK TAK TAK TAK TAK TAK TAK

HEH!
SE SOLO FOSSE POSSIBILE BLOCCARE IL FO VIOLENTO, IN QUALCHE MODO...
PROPRIO COSÌ! E LA COSA PIÙ SECCANTE CHE MI RENDE IMPOSSIBILE AVERLO TUTTO PER ME È PROPRIO QUESTA SUA FEROCE PERSONALITÀ...
NON POSSO CERTO PERDERE L'OCCASIONE DI ESAMINARE UN SOGGETTO COSÌ INTERESSANTE...
NON SI PREOCCUPI E LASCI FARE A ME.
PER ME, MISAKI TOI DEL TERZO ANNO, PRESIDENTESSA DEL CIRCOLO DELLA SCIENZA, L'IMPOSSIBILE NON ESISTE!
SCIENCE POWE
VIETATO APRIRE! DANGER!
KEEP OUT
WHHMM
WHHMM
SWIIISH
BIPBIP
SSSHHHH
ROARR
ROARRROAR
WWHHMM WWHHMM
WWHMM
WHHMM
RRRUUMBLE

CIRCOLO AMICI DEL CATCH
CERCANSI NUOVI ISCRITTI
IO VADO A BUTTARE L'IMMON-DIZIA!
CRR CRR
CIAO! TORNA PRESTO!
TI ARRENDI O NO?
CRR
CRR
OH?

DO
DON
OOOHHH
CHE CI FAI QUI?
M-M-MA Q-Q-QUESTA E` LA VERSIONE SUPER FAMICOM DI EXEDXEXEX... E` I-I-INTROVABILE...
E` ANDATO DEL TUTTO. AMEN.

COSA?! ANCHE QUI?!
SHOCK

WOW WOW
E QUI CE N'E` UN ALTRO!
E QUA UN ALTRO ANCORA!
OH, SANTO CIELO! IO IMPAZZISCO!
GET!
GET!
GET
GET!
GET!

CHIMICA

NE HO TROVATI UN SACCO!
EH EH EH

COSA...?
MA GUARDA... SENZA ACCORGERMENE SONO FINITO NELL'EDIFICIO SCOLASTICO DELLE SCIENZE NATURALI...
BIOLOGIA

* VEDI **KAPPA MAGAZINE** 52... CRIBBIO, COME PASSA IL TEMPO! **KB**

SHHK

THUMP THUMP
PSSH
PSSH
PSSH

28
BUON-GIORNO.
29
M-MA QUESTE SONO...

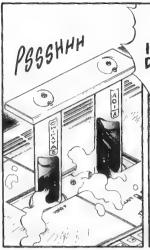
SONO **ROBOT** CHE IO STESSA HO COSTRUITO, E CHE POSSO MANOVRARE DA QUESTA POSTAZIONE...
TAK
DIAMOCI DA FARE.
TAK
TAK

COS...?! AOI? CHIHAYA? ERAVATE VENUTE A CERCARMI?
SI SONO GIÀ CAMBIATE?

ABBIAMO DA FARE NELLA SEDE DEL CIRCOLO DELLA SCIENZA. POTRESTI ACCOMPAGNARCI, FO?
BIP
SI TROVA PROPRIO QUI IN FONDO!
BIP
COME? OH, SÌ, PER ME VA BENE...

DUNQUE, SI RICORDA DI QUESTO, PRESIDENTESSA?
BIP

PSSSHHH
CHIHAYA
AOI

IL SANGUE DI CHIHAYA E AOI!

ESATTO. SI TRATTA DI CAMPIONI DI SANGUE DI QUELLE DUE, CAMPIONI CHE IL GRUPPO TAKACHIHO HA OTTENUTO IN GRAN SEGRETO QUALCHE TEMPO FA.
OGNUNO DI QUEI DUE ROBOT E' IN POSSESSO DI UN PICCOLO SERBATOIO CONTENENTE IL SANGUE DELLA RISPETTIVA RAGAZZA.

DALLE RICERCHE CONDOTTE FINORA, SAPPIAMO CHE IL LORO SANGUE NON CONTIENE ALCUNA SOSTANZA PARTICOLARE. IN PRATICA, E' SANGUE NORMALISSIMO.
PER QUESTO MOTIVO VORREI TENTARE UN APPROCCIO DA UN'ALTRA DIREZIONE PER ANALIZZARE LA MISTERIOSA TRASFORMAZIONE DI FO.
TAP TAP
SANGUE
...

MA SEI SICURA CHE QUESTO ABBIA QUALCOSA A CHE FARE CON LA CANCELLAZIONE DEL FO VIOLENTO?
TU TUM

C-CERTAMENTE! MA COME HO GIÀ DETTO, TUTTO PRENDE IL VIA CON LA RACCOLTA DEI DATI, NO...?

IN REALTÀ IL METODO PER LA CANCELLAZIONE DEL FO VIOLENTO È GIÀ PRONTO...
...MA NON HO ALCUNA INTENZIONE DI SBARAZZARMI DI LUI FINCHÈ NON AVRÒ SFRUTTATO A FONDO QUESTA MAGNIFICA OPPORTUNITÀ CHE HO DI STUDIARLO...
HEH

PROSEGUIAMO, DUNQUE...
TAK
TAK
TAK

FO!
BZZZ

COSA C'È, CHIHAYA?
TI È RIMASTO QUALCOSA APPICCICATO ALLA BOCCA. VIENI QUI UN ATTIMO CHE TE LO TOLGO.
BIP

?
12

ECCO L'ESPERIMENTO NUMERO UNO.

"ESPOSIZIONE AL SOLO SANGUE DI CHIHAYA"!

TAK TAK

WHIRR

SPLISH

PLIK

PLIK

PLIK

EMBE'?!
KLONG

CHE HAI DA FISSARE, **RAZZA DI GALLINA?** PIANTALA, O USERÒ IL TUO MUSETTO COME **ZERBINO** PER PULIRMICI I PIEDI!
GIU' BOTTE

QUESTA POI... SE BEVE SOLAMENTE IL SANGUE DI CHIHAYA, SI TRASFORMA IN UNA SPECIE DI **TEPPISTA** DA STRADA...
POSSIAMO CONSIDERARE L'ESPERIMENTO NUMERO UNO CONCLUSO. UGH...
BIP
TAK TAK
WHUMP
SWISH

PROCEDIAMO CON L'ESPERIMENTO NUMERO DUE...
"ESPOSIZIONE AL SOLO SANGUE DI AOI"!
TAK TAK

ECCO FATTO. HA RIGETTATO TUTTO IL SANGUE DI CHIHAYA CHE AVEVA BEVUTO.
TAK
TAK TAK TAK

BLUARGH

M-MA... AOI!
MI FA MALE IL PANCINO!
HAI APPENA RIMESSO, POVERINO. VIENI, TI PULISCO LA BOCCA.

OH...? MA COSA MI E' SUCCESSO?

SPLISH

SU, APRI LA BOCCA.
AAH

UH?!
GLUP
COSA SUCCEDERÀ QUESTA VOLTA?
TU TUM TU TUM
AH...
TU TUM TU TUM TU TUM TU TUM
BLINK
OH, ACCIPICCHIA, AOI! HAI UN FAZZOLETTINO CARINISSIMO! È DAVVERO UN AMORE! MA DOVE L'HAI COMPRATO? NE VOGLIO UNO UGUALE!
WOW WOW
FLAP FLAP FLAP
WOW WOW
CHE SCIOC-CHINA!
MI SONO EMOZIO-NATA!
MI COM-PORTO DA STUPIDA!
ODDIO, CHE IMBA-RAZZO!
MAMMA MIA!

MOLTO INTERESSANTE! E' LA PRIMA VOLTA CHE ASSISTO A QUALCOSA DEL GENERE! DEVO SOTTOPORLO AD ALTRI ESPERIMENTI...
GUARDA GUARDA... QUANDO BEVE SOLAMENTE IL SANGUE DI AOI DIVENTA UNA SPECIE DI CRETINETTA SVAMPITA...
TUTUM TUTUM TUTUM
SNORT SNORT
CALMA, CALMA, E' QUASI GIUNTO IL MOMENTO... MA ORA ANDIAMO ALLA SEDE DEL CIRCOLO DELLA SCIENZA!
SENTI, QUANDO HAI INTENZIONE DI CANCELLARE IL FO VIOLENTO?!

E NEMMENO NELLE AULE, NE' TANTO MENO NELLA SALA PROFESSORI...
MACCHE'! DALLE PARTI DELL'INCENERITORE NON C'ERA!

COM'E' ANDATA LA RICERCA? AVETE TROVATO FO?

C'E' SOLO UN POSTO DOVE ANCORA NON L'ABBIAMO CERCATO...

...L'EDIFICIO DEDICATO ALLE SCIENZE NATURALI!

ECCO IL FRUTTO DEL MIO GENIALE CERVELLO!

IL SEPARATORE DI PERSONALITÀ!

GRAZIE A ESSO SARÀ POSSIBILE SETACCIARE ED ESTRARRE IL **CARATTERE VIOLENTO** DAL SERBATOIO DI PERSONALITÀ DI FO HINATA!

IL SEPARATORE DI PERSONALITÀ...

HMMM

CI SONO DUE POLTRONE, MA NON CAPISCO... OLTRE A FO **CHI** DOVRÀ SEDERSI LÌ?

QUESTO AVRÀ IL PIACERE DI SCOPRIRLO PIÙ TARDI...

TAPTAP
ORA BASTERÀ GIRARE QUELL'ANGOLO E ARRIVEREMO SUBITO ALLA SEDE DEL CIRCOLO DELLA SCIENZA!

MA COSA DOVETE FARE NELLA SEDE DEL CIRCOLO DELLA SCIENZA?

OH!

CHE...?!

M-MA COSA..? CI SONO DUE AOI E DUE CHIHAYA!
KONK
MA CHE RAZZA DI IMBECILLE! COME HA FATTO A NON ACCORGERSI CHE QUELLE DUE SONO DEI ROBOT?!
OOOOH!
RATTLE
RATTLE
DEI ROBOT CON LE NOSTRE SEMBIANZE..? MA CHI DIAVOLO AVRÀ COSTRUITO DELLE COSE DEL GENERE? E PER QUALE MOTIVO?
SONO DAVVERO MOLTO SIMILI...
WHHMMM
WHHMMM
CHIHAYA! AOI!
DASH
OH?
GRASB

CHE DIAVOLO VOLETE FARE A FO?!
FO?!
SWISH
BOO HOO! AOI! CHIHAYA! HO PAURA!
ACCI-DENTI!
SWHIRRRL
RRUMBLE
TAP
RIDACCI IL NOSTRO FO!
TAP TAP
TAP
TAP

FFSHRRR

BASSH

BLOW

SSHRRR

UH?!

SSHRRR

SSHRRR

SSHRR

SSHRR

I SUOI CAPELLI... MI STRINGONO...

NON RIESCO A MUOVERMI!

BENVENUTI AL CIRCOLO DELLA SCIENZA!

FARSA? BE', ALLORA VOI POTRETE ESSERE LE **SPETTATRICI**, PER CUI METTETEVI COMODE E DIVERTITEVI...

CHI DIAVOLO SEI TU?!

QUESTO NON È IMPORTANTE... MA SICURAMENTE VI INTERESSA SAPERE CHE LA PRESIDENTESSA DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA...

...MI HA ESPRESSAMENTE INVITATA A TROVARE UNA SOLUZIONE AL PICCOLO PROBLEMA DI FO LEGATO AL VOSTRO SANGUE...

UH?

...E, IN PRATICA, DI CANCELLARE LA SUA PERSONALITÀ VIOLENTA!

CANCELLARE...

...IL FO FEROCE?!

KA

CLANK

FLASH
SILENZIO! SPIEGHERÒ CIÒ CHE STO PER APPRESTARMI A FARE CON UN LINGUAGGIO SEMPLICE, IN MODO CHE ANCHE DUE STUPIDE COME VOI POSSANO CAPIRE!
QUESTO DISPOSITIVO A CUI HO ASSICURATO FO È IL SEPARATORE DI PERSONALITÀ PROGETTATO E COSTRUITO DA ME!
SEPARATORE DI...?
GRAZIE A QUESTO APPARECCHIO, È POSSIBILE ESTRARRE UNO DEGLI ALTER EGO DI FO SENZA FARGLI BERE IL VOSTRO SANGUE...
...E QUINDI IMPEDENDOGLI DI TRASFORMARSI, IN QUESTO CASO, IN QUELL'INDIVIDUO VIOLENTO CHE TUTTI CONOSCIAMO!
GRRR
DISTILLERÒ LA PERSONALITÀ FEROCE DI FO E LA ESTRARRÒ SENZA DIFFICOLTÀ, TENENDOLO IMMOBILIZZATO SUL MIO PRODIGIOSO MACCHINARIO...
...E LO RINCHIUDERÒ IN QUESTA SCATOLA NERA!
BLACK
COSÌ, ALLA FINE, BASTERÀ DISTRUGGERE PROPRIO QUESTA PER IMPEDIRE AL FO VIOLENTO DI MANIFESTARSI ANCORA!
Black Box
FACENDO COSÌ, RISOLVEREMO IL PROBLEMA RADICALMENTE!

SARÀ UN SOLLIEVO ANCHE PER VOI LIBERARVI DA QUEL PICCOLO TORNADO DISTRUTTIVO, SUPPONGO...

...SCOMPARIRÀ!
IL FO FEROCE...
SWING
CRACK
RUSSH
ROAR
THUD
CRACK
RUMBLE
SCRASH

SCUSA, MA... IL SEDILE VUOTO A COSA SERVE, ALLA FINE?
SIGH

ASPETTAVO PROPRIO QUESTA DOMANDA...

VIENI AVANTI, MEKAFO!
RRRUMBLE

KA
KLANG
PSSSSHHHF
OH!
UN ROBOT CON L'ASPETTO DI FO?!
È IL MIO CAPOLAVORO!
ESATTO! UNA SUA PERFETTA RIPRODUZIONE IN SCALA 1:1! VI PRESENTO IL MEKAFO, CON TUTTE LE ARTICOLAZIONI MOBILI E LA CAPACITÀ DI SIMULARE ESPRESSIONI FACCIALI!
NULLA È IN GRADO DI SUPERARE IN PERFEZIONE LA MIA CREATURA!
HEH
GRAB
OH, TI PREGO, REGALAMELO!

CLANK

COSA?!

MA... HA MESSO IL ROBOT ACCANTO A FO...

N-NON AVRÀ MICA INTENZIONE DI...

PROPRIO COSÌ, INVECE!

LA SCATOLA NERA È **INCORPORATA** NELLA TESTA DI MEKAFO!

DOPO AVER ASSORBITO LA SUA PERSONALITÀ VIOLENTA, PREMENDO QUESTO PULSANTE PER L'AUTODISTRUZIONE...

...MEKAFO **ESPLODERÀ IN MILLE PEZZI** INSIEME ALLA SCATOLA NERA!

...AUTODI-STRUZIONE?!
VUOI DISTRUGGERE IN QUESTO MODO IL TUO CAPOLAVORO?
COSE DEL GENERE POSSO COSTRUIRNE FINCHE` VOGLIO!
LA SCIENZA NECESSITA DI SACRIFICI!

AVANTI, ORA BASTA CON LE CHIACCHIERE!
NON MI RESTA ALTRO DA FARE CHE ABBASSARE QUESTA LEVA, E IL TRASFERIMENTO DI PERSONALITA` AVRA` INIZIO!
?
?

WOW WOW

DIAMO IL VIA ALL'OPERAZIONE!

MALEDETTA!
NON TI PERMETTERO` DI FARE UNA COSA DEL GENERE!
TAP TAP
TAP
TAP

AOI!
CHIHAYA!
HO PAURA!...

OFF
ON
SPARK
GGGH!
AAAAAAAAAAAAAH!
KRRAZAAARRK
AAARGH
ANCORA POCHI SECONDI...
SPARK
AARGH
SPARK
SPARK
?

KRRRKKKRRRK
RIP
RIP RIP
RIP
RIP RIP
NON E' POSSIBILE! QUEI FILAMENTI EXTRASOTTILI SONO TROPPO RESISTENTI PER ESSERE STRAPPATI DALLA SOLA FORZA UMANA!
RIP RIP RIP RIP RIP
...CHE NON TI PERMETTEREMO DI FARE NULLA A FO!
TI ABBIAMO GIÀ DETTO...
ELIMINARE IL FO VIOLENTO SIGNIFICA PRIVARLO DI UNA PARTE DELLA SUA VERA PERSONALITÀ!
WHUMP
WHUMP
E NOI VOGLIAMO BENE A FO IN OGNI SUA FORMA! NON LO ELIMINERAI!
TSK! MEKACHIHAYA! MEKAAOI! IMMOBILIZZATELE!

THUMP
THUD
MAI SOT-TOVALU-TARE UN ESSERE UMANO!
WHUMP

SPARK
SPARK SPARK
COS...?!
RATTLE RATTLE
SPARK SPARK SPARK
S-SARANNO ANCHE IN SCALA ORIGINALE, MA I MIEI ROBOT PESANO ALMENO TRE VOLTE PIU' DI LORO! COME HANNO POTUTO SOLLEVARLI?!
SONO TUTTI VOSTRI!
THUMP
KATHUD
AAH!

SPARK
SPARK

KA-BOOOM

CHE DIAVOLO AVETE COMBI-NATO?! MANCAVA **POCHISSIMO** AL COMPLETAMENTO DELLA SEPARA-ZIONE DI PERSO-NALITÀ!

MALEDETTE TROGLO-DITE!

AH, ECCOTI LÌ! MENO MALE CHE SEI SANO E SALVO...

TU STAI BENE, FO? DOVE SEI?
COUGH
COUGH
E PIAN-TALA!

IL MEKAFO?!
NON PER NULLA SI TRATTA DI UNA MIA CREAZIONE! NON SI È PROCURATO NEMMENO UN GRAFFIO!
ROARRRR
RAGAZZE! IL VERO FO È QUI, ED È SVENUTO!
SPARK SPARK
SPARK
ROARRR
S-SÌ, MA... NON TI SEMBRA CHE CI SIA QUALCOSA CHE NON VA...?
SPARK
RUSTLE RUSTLE
DUMP

WHAM
HAAH!
SPARK
SPARK
SPARK
SPARK
QUESTO VUOL DIRE...
...CHE L'ESPERIMENTO È RIUSCITO!
FLAP
GENIO
SPARK
SPARK
ORA IL SUO CARATTERE VIOLENTO È STATO IMPRIGIONATO NEL MEKAFO!
IL PICCOLETTO NON LO DIVENTERÀ MAI PIÙ, NEMMENO BEVENDO IL VOSTRO SANGUE!
IL MEKAFO È DIVENTATO FEROCE COME L'ORIGINALE!
E ORA NON MI RESTA ALTRO CHE METTERE IN FUNZIONE QUESTO DISPOSITIVO DI AUTODISTRUZIONE!
CLICK
BIIP
SPARK
SPARK
IL CIRCUITO È ANDATO IN TILT.
IL DISPOSITIVO DI AUTODISTRUZIONE È FUORI SERVIZIO.
BZZT
RIPETO... IL CIRCUI... TO... TILT...
BZZT
BIIP
BZZT

THUMP
BLINK
MA CHE STA FACENDO?! E' STATO PROGRAMMATO IN MODO DA UBBIDIRE CIECAMENTE A ME, LA SUA CREATRICE!
AAAH!
DEV'ESSERE COLPA DELL'ESPLOSIONE DI POCO FA! IL SUO CIRCUITO CEREBRALE E' ANDATO IN TILT E HA PERSO IL CONTROLLO!
CHE FORZA TREMENDA! ATTACCA SENZA DISTINZIONE!
CONTINUANDO COSÌ, DISTRUGGERÀ TUTTA LA SCUOLA!
ACCIDENTI! E' IMPOSSIBILE FERMARLO!
THUD THUD THUD
THUD
THUD
THUD

IN UN MOMENTO DEL GENERE, L'UNICO IN GRADO DI OPPORSI AL ROBOT SAREBBE PROPRIO IL FO FEROCE...
MA ORMAI IL NOSTRO PICCOLO FO HA PERSO QUELLA PARTE DELLA SUA PERSONALITÀ...
VLAP
RAT TAT TAT TAT
RAT TAT TAT
RAT TAT TAT TAT TAT TAT
AAAAAAAAAH

SPLIT
SPLIT
SPLIT
SPLIT
GLUP
THUMP
SPARK
HEH!
SPARK

FWP
OH, NO! SI È GIRATO VERSO DI NOI!
ORMAI SIAMO SPACCIATE!
CI UCCIDERÀ!
WOOOSSH
WOOSH
!
?!
WROOO OSSH
HUMPF...
WOOSH

THOOM

GHAAAH!

COME?! FO È DIVENTATO FEROCE LO STESSO?!

FO?!

SO PERFETTA-
MENTE CHE IL NO-
STRO FO E` MOLTO
PIU` TENACE DI UN
QUALSIASI PUPAZ-
ZO DI METALLO!
WHISS
RUSH
BASH
FO ATTACCA
PER PRIMO!
THUD THUD THUD THUD THUD THUD THUD THUD THUD THUD
OAAAAAH!

WHISSSS
SPATPATPATPATPAT
OH, CHE MERAVIGLIA! HA BLOCCATO TUTTI I COLPI A RAFFICA DI FO!
GIÀ... MENO MALE CHE AVEVO STUDIATO I DATI RELATIVI A QUESTA SUA TECNICA...
SSSHHH
WHISS
!
RUSSH

LA TECNICA DI MOLTIPLICAZIONE PER QUATTRO!

ANCHE SE HA BLOCCATO LA RAFFICA DI PUGNI, GLI SARÀ IMPOSSIBILE DIFENDERSI DALL'ATTACCO SFERRATO DA BEN **QUATTRO** FO CONTEMPORANEAMENTE!

WHUMP

ECCO CHE SALTA!

CON QUESTO ATTACCO È RIUSCITO AD ABBATTERE PERFINO QUEL GIGANTESCO SCHELETRO FANTASMA!* UN TRABICCOLO DEL GENERE VERRÀ SFASCIATO AL PRIMO COLPO!

* VEDI **KAPPA MAGAZINE** 109. KB

NIH

KRONG
COSA?! GLI SONO SPUNTATE ALTRE DUE BRACCIA DALLA SCHIENA!
NON E' VERO!
E' UN TRUCCO!
CIP CIP CIP
CIP CIP CIP
ANCHE L'EQUIPAGGIAMENTO CONTRO LA MOLTIPLICAZIONE IN QUATTRO E' OPERA MIA. FORTUNA CHE MI SONO PREPARATA...
BLOW BLOW
BLOW
BLOW
HUH?!

THUD
CKACK
THUMP
SOCK
THUMF
N-NON E` POS-SIBILE!
I QUATTRO FO... SONO STATI TUTTI ABBATTUTI!
HUNF...
OH!
RUSH

GRAB
GRAB
GRAB
WHIRR
WHIRR
WHIRR
KLANK
ADESSO E' COMPLETAMENTE IMMOBILIZZATO!
GLI HA AFFERRATO BRACCIA E GAMBE!

OH, NO! SE GLI SPARASSE DA QUELLA DISTANZA MENTRE NON E` IN GRADO DI DIFENDERSI...
WHIRR
WHIRR WHIRR
IL MIO FO MORIRÀ!
UGH...
WHIRR WHIRR
WHIRR
GRAB
CRUNCH

BIIIP!
IL DISPOSITIVO DI AUTODISTRUZIONE E` STATO ATTIVATO.
SPARK
MEKAFO ESPLODERA` FRA CINQUE SECONDI.
QUATTRO.
AUTO...
...DISTRUZIONE...?
TRE.
E` STATO ATTIVATO IL DISPOSITIVO DI AUTODISTRUZIONE!
IL MORSO DI FO HA RIMESSO IN FUNZIONE IL CIRCUITO!
CHE DISASTRO! PROPRIO IN UN MOMENTO DEL GENERE...
DUE.
MEGLIO DARSELA A GAMBE!
UNO.
ZERO.

KABOOOM
WHUMP
COUGH! COUGH!
FO!
FO! STAI BENE?
SSS
SPARK
SPARK

THUMP
AH!
NON TI SEI FATTO NEMMENO UN GRAFFIETTO IN MEZZO A QUEL-L'ESPLOSIONE!
PRESI-DENTE FO!
OH, MENO MALE! SEI SANO E SALVO!
FO?
FO!
GRRR
AAAAH!
E' INUTILE! CON IL FO VIOLENTO NON C'E' DIALOGO!
TAP TAP
TAP
BLINK
LASCIATE FARE A ME! CONTRO QUE-STO FO HO UN RIMEDIO INFALLIBILE!
VI PRESENTO LA MIA ARMA SEGRETA...
...LA TUTA AIRBA MODELLO SU PERMAGGIO RATA!
PLUMP
PLUMP

BE'...?
NON TI ESCE IL SANGUE DAL NASO...?
...INTERESSA QUESTO!
MA COSA CREDI? FO NON E' IL TIPO DA ECCITARSI PER UN PAIO DI TETTE GIGANTI FINTE... A LUI...
RIP
RIP
AAAAAH!
RIP RIP
RIP RIP
PAT
PLUMP
PLUMP
RIP RIP
SPRUT

BOO HOOO!
NGHEEE!
SPROOOSH

MA CHE DIAVOLO FAI?!

HO SOLO FATTO QUELLO CHE DOVEVO PER FERMARE FO!

DOPO TUTTO, LA SCIENZA NECESSITA DI QUALCHE SACRIFICIO, DICO BENE?

ME LA PAGHERETE CARA!
GRUNT!

E COSÌ, IL GIORNO DOPO...

MENO MALE CHE IL CARATTERE FEROCE DI FO NON È STATO CANCELLATO...

GIÀ... È PROPRIO GRAZIE A QUEL LATO DELLA SUA PERSONALITÀ CHE SPESSO CE LA SIAMO CAVATA IN CONDIZIONI DIFFICILI...

NE ABBIAMO VISTE DI COTTE E DI CRUDE!

AOI!
CHIHAYA!
VLAM
COSA C'È, FO?
È ARRIVATA UNA LETTERA DAL CIRCOLO DELLA SCIENZA!

UNA LETTERA?
FLAP
CIRCOLO DELLA SCIENZA
ASSOCIAZIONE STUDENTESCA FATTURA
SPETT.LE CIRCOLO AMICI DEL CATCH
SPESE DI RIPARAZIONE
2000000 SEDE CIRCOLO DELLA SCIENZA
4000000 EDIFICIO SCIENZE NATURALI
3000000 SEPARATORE DI PERSONALITA'
1000000 ALTRO
TOTALE 10000000
DIECI MILIONI DI YEN!

...SE AVESSIMO LASCIATO CANCELLARE DEL TUTTO QUEL DANNATO FO VIOLENTO!
EHI, MA CHE VI PRENDE? COSA C'ERA SCRITTO NELLA LETTERA?
R-RIPENSANDOCI, F-FORSE ERA MEGLIO...

Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
- KAMAITACHI -

SIGH

IL FATTO E' CHE...
GUARDA CHE OGGI DEVI CONDURRE UN'INDAGINE! SU COL MORALE!
STAMATTINA NON FAI ALTRO CHE TIRARE DEI SOSPIRONI, EMIRU...

...DI RIUSCIRE AD ANDARE D'ACCORDO CON QUEL TIPO...
...IO NON SONO SICURA...

GOOD MORNING, MIREI! GOOD MORNING, EMIRU!
EHILÀ, GENTE! AH AH AH!
CLOSED

ANDRO' IO A SVEGLIARLO!
EHI! DOV'E' QUEL FURBASTRO DI YUTA? DORME ANCORA?
AH AH AH
L'HO CHIAMATA PER LA COLAZIONE.

DOVREMO PARLARE DEL NUOVO YUTA A RIKA, GIUSTO?
SARA' PIU' FACILE SPIEGARGLIELO DOPO CHE L'AVRA' VISTO DI PERSONA.

UH?!

EHI, UN MOMENTO... E QUESTO QUI DA DOVE SBUCA?
CHI SEI TU? DOV'E' YUTA?

VEDI, BELLEZZA...

GRAB
IO...

THUMF

...SONO YUTA!
MI HAI FORSE DIMENTICATO, RIKA?

CHE?!
YUTA?!

COME SEI FREDDA CON ME, OGGI...
VISTO CHE LA TUA MEMORIA E' COSI' BREVE, DOVRO' FARE IN MODO CHE SIA IL TUO CORPO A RICORDARSI DI ME, IN FUTURO...

SMACK
SMACK
SMACK

E-EHI...
U-UN MO-
MENTO...

SMACK

AAAAH
AIUTO! MIREI! EMIRU!
MA CHE STAI FA-CENDO?!
GHAA AHAHAHAHAH AH
AAAAAAH

WHACK
COS'E` QUESTA STORIA?!
CREPA, RAZZA DI MOSTRO!
SEI UN LUPO MANNARO! UNO SCA-RAFAGGIO!
CAPISCO...
SICCHE` YUTA ERA DOTATO DI POTERI SOPRAN-NATURALI SOPITI CHE SONO STATI RISVEGLIATI...
UMPF!

ESATTO.

LO YUTA CHE ABBIAMO ORA DI FRONTE HA LA PERSONALITÀ ORIGINARIA...

...OVVERO QUELLA DI QUAND'ERA PICCOLO, PRIMA CHE I POTERI GLI VENISSERO SIGILLATI...

CHE SENSO HA PARLARE DI CERTE COSE, A QUESTO PUNTO?
AHAHAH AH
ALLORA SIETE PROPRIO STUPIDE COME IMMAGINAVO...

IO SONO YUTA MIYAGI. PUNTO E BASTA.
IO ESISTO, E QUESTO E' TUTTO. E SONO L'UNICO.

CERCA DI ACCETTARE LA REALTÀ, E' MEGLIO PER TE...
EMIRU, CAPISCO I TUOI SENTIMENTI, MA FINO A QUANDO VORRAI CONTINUARE A CHIUDERTI IN TE STESSA?

TU NON SEI AFFATTO YUTA!

YUTA... UN FALSO?
INNANZITUTTO, DAL MIO PUNTO DI VISTA, IL TIZIO CHE CONOSCEVI ERA UN FALSO...

ERA STATO CREATO APPOSTA ALLO SCOPO DI RINCHIUDERE IL MIO IO ORIGINALE...
IL MIO YUTA...?

ANCHE SE COSÌ FOSSE...
...TU NON SEI IL MIO YUTA!

ASCOLTA, EMIRU...
CAPACITATI DEL FATTO CHE QUEL FALSO NON E' MAI ESISTITO, E FA' AMICIZIA CON ME...
SCIAFF

IO TI DETESTO!

YUTA...

TI AVEVO DETTO CHE VOLEVO PROTEGGERTI, NON RICORDI, EMIRU?

NONOSTANTE SAPESSI TUTTO, MANTIENI IL SILENZIO... COSA PROVI IN REALTÀ?

E TU? COME TI SENTI, RIKA?
DICI...?

MIREI... A GIUDICARE DALLA TUA ESPRESSIONE, CREDO TI SENTA UN PO' IN COLPA...
PSST

DIN DON

OH! È GIÀ COSÌ TARDI?

EMIRU! YUTA! ARRIVERETE IN RITARDO ALL'APPUNTAMENTO PER LE INDAGINI!
SMILE SMILE

IO NON C'ENTRO NIENTE CON LE VOSTRE STUPIDE INDAGINI.

BE', IO DA SOLA BASTO E AVANZO, SORELLINA!

VI SALUTO!
SBAM

NON CI SARANNO PROBLEMI A MANDARLA DA SOLA?
SPERO CHE NON SUCCEDA NULLA A EMIRU...
CHE NE DICI, YUTA?

LA VUOI PIANTARE CON QUESTA COSA?! E LASCIAMI RESPIRARE!
QUALE PENSI CHE SIA LA PIU` PROBABILE DELLE TRE?
POTREBBE ESSERE AGGREDITA DA QUALCHE SPIRITO... O MAGARI SARA` POSSEDUTA DA ESSO... O, PEGGIO, POTREBBE FARLO INFURIARE TANTO CHE SIA LEI, SIA IL CLIENTE RISCHIERANNO LA VITA...
E SE NON FOSSE COSI` ABILE?
E ALLORA?
AH, DAVVERO?
SONO DAVVERO PREOCCUPATA PER LEI...
ANCHE QUESTA IPOTESI E` MOLTO PROBABILE...
MAGARI SCOPPIERA` UN INCENDIO PER PURO CASO E RIMARRA` INTRAPPOLATA TRA LE FIAMME...
MI CHIAMO EISAI... SONO STATO IO A CHIEDERVI DI CONDURRE LE INDAGINI...

VEDO NUMEROSE PIETRE TOMBALI DANNEGGIATE...

SEMBRA CHE SIANO STATE PRESE DI MIRA DA QUALCUNO CON UN ARNESE DA TAGLIO O UNO SCALPELLO IN PUGNO...

GIÀ.

ALL'INIZIO HO PENSATO CHE SI TRATTASSE DI QUALCHE RAGAZZACCIO, COSÌ HO CHIAMATO UN GUARDIANO...

MA A CAUSA DI UNA FORTE **FOLATA DI VENTO...**

...IL GUARDIANO HA SUBITO NUMEROSE FERITE INSIEME ALLE PIETRE TOMBALI...

TI SMASCHERERÒ!

CHAK

SCOPRIRÒ CHI SEI!

UNO...
THUD
SHLINK
...DUE...
...TRE...
...QUAT-
TRO...

ON
KIRIKIRI ON
KIRIKIRI...
NOUMA-
KUSANMANDA
BASARADANSEN
DAMAKARASHA-
DASOWATAYA
UNTARATA-
KANMAN...

FIUUUUUU
...ED ECCO
L'ULTIMO!
THUD

SSHAA
NOUMA-
KUSANMANDA
BASARADANSEN
DAMAKARASHA-
DASOWATAYA
UNTARATA-
KANMAN...

* "FALCE DI DONNOLA": FENOMENO CHE PROVOCA FERITE A CAUSA DEL VUOTO CREATOSI NELL'ARIA. ANTICAMENTE SI PENSAVA CHE FOSSE OPERA DI UNA DONNOLA, DA CUI IL NOME. KB

COSA SEI VENUTO A FARE?!

UN PIC NIC.

PSSHT

ECCOTI IL COLPO DI GRAZIA!

SWUSH

BROOSH
SCHWIRRL

OH, NO! MA CHE...?!

CHE SUCCE-DE?!

PIUTTOSTO CHE FARE UNA COSA DEL GENERE...

...PREFERIREI RIVOLGERMI A UN ORANGO!

SWISH

SLASH

BLINK

SWISH
OH, NO!
QUESTO NON RIUSCIRÒ A EVITARLO...

SMASH

BA KRASH

EHI, TU.

COME HAI OSATO FERIRE AL VISO LA MIA DONNA?

HEH

AAH...
FLAP

GUARDA QUA... STAI SANGUI-NANDO...
TIP

QUALCUNO NON LA PASSE-RÀ LISCIA PER QUESTO...

QUESTO È IL CONTO DA PAGARE...
SPARK
SPARK
...PER AVER FERITO LA MIA EMIRU!
SPARK
SPARK
SPARK

SPARISCI, BESTIA MALEDETTA!

GHOOWOOOOHH
L-LUI È...
...TERRIBILE...
HA MATERIALIZZATO IN UNA LANCIA LA SUA ENERGIA...
NON CI POSSO CREDERE... ANCHE QUESTO FA PARTE DEI SUOI POTERI SOPRANNATURALI?

TU TUM

NON CAPISCI CHE STAVI RISCHIANDO LA VITA?
INVECE DI CONTINUARE A OSTINARTI, DOVEVI CHIEDERMI AIUTO!

BLUSH
COMUNQUE SIA, QUESTO TUO LATO E' DAVVERO GRAZIOSO!
BAH... NON SEI AFFATTO ONESTA CON TE STESSA...
M-MI SENTO UN PO' STRANA...
S-SONO AFFARI MIEI!
TU TUM TU TUM
TU TUM TU TUM
E ALLORA PERCHE'?
DOVREI DETESTARLO...
TU TUM
TU TUM TU TUM

MI HA SALVATO...
STENTAVO A RICONOSCERE YUTA IN LUI...
E` UNO SPORCACCIONE, VIOLENTO ED EGOISTA...
...Y-YUTA...?
MA...
A PRIMA VISTA E` COMPLETAMENTE DIVERSO, MA LA SUA PREMURA NEL VOLERMI PROTEGGERE E` RIMASTA IMMUTATA...
...E` SEMPRE YUTA?
...E HOPLA`!
AH, CHE PECCATO... ERA MEGLIO SE IL MOCCIO AVESSE SCIOLTO ANCHE LE MUTANDINE...

MI FAI SCHIFO!
SCIAFF

MALEDETTO SPORCACCIONE!
E` PAZZESCO! NON CI POSSO CREDERE!

COME SE STESSI ESIBENDOMI IN QUALCHE TIPO DI SPETTACOLO DA STRADA O ROBA DEL GENERE!
PER GIUNTA HA OSATO ASSISTERE A TUTTO BEVENDOSI UNA BIRRA!

...BE'... ECCO...
...MA TI HA SALVATO, GIUSTO?

LO CHIAMI SEMPRE QUEL TIZIO O GIU` DI LÌ...
EMIRU... NON CHIAMI PIU` YUTA COL SUO NOME...

NO. E` SEMPRE YUTA.

...E CONTINUA A PROTEGGERTI COME PRIMA, EMIRU.

MA... ORA CHE CI PENSO...

OH, YUTA!

...SE LO FACESSI, SAREBBE COME NEGARE L'ESISTENZA DELL'ALTRO YUTA...

IN QUELL'ISTANTE... IL MIO YUTA E` STATO DISTRUTTO!

...IN QUEL MOMENTO... PERCHE' LA MIA SORELLINA...
...SAPEVA DEL SIGILLO POSTO SU YUTA...?

...N-NON SARÀ MICA CHE...?

...SORELLINA...
DIMMI, EMIRU...

TU **SAPEVI** FIN DALL'INIZIO...
...CHE YUTA ERA DOTATO DI POTERI PARANORMALI, VERO?

SÌ.
LO SAPEVO.

C-COSA?!

A-ALLORA... SEI VENUTA IN GIAPPONE PERCHE' IL TUO OBIETTIVO ERA **QUESTO** YUTA, NON E' COSI'?!
P-PROPRIO COME QUELLI DELL'ISTITUTO FAN... M-MA PERCHE'?

PER ORA NON POSSO DIRTI ANCORA NIENTE.

MA VORREI CHE TU AVESSI FIDUCIA IN ME SULLA PAROLA.

PICCOLA EMIRU...

DA OGGI IO SARÒ LA TUA FAMIGLIA... IO SONO TUA SORELLA MAGGIORE E TU SEI LA MIA SORELLINA...

TI VOGLIO BENE PIÙ DI CHIUNQUE ALTRO AL MONDO, EMIRU...

S-SO-RELLINA...

...PERCHE` SEI TU CHE MI HAI SALVATO E ALLEVATO...
...T-TI CREDERÒ...

GRAZIE, EMIRU.

DING DONG

OFFICE REI - CONTINUA (DAGLI STESSI AUTORI, A SETTEMBRE IN LIBRERIA, **TIENI DURO, MARIN!** - VM 18)

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
ARRIVÁ IL DOTTOR MORO

SANTO CIELO... SIGH...

E` UN TIPO COSI` TERRIBILE?

NO...
...NON E` CHE SIA TERRIBILE...

E ALLORA, PERCHÈ...?

LO CAPIRAI ANCHE TU, CONOSCENDOLO DI PERSONA...

PROFES-
SORE?
PROFESSOR
MOROZUMI?
LABORATORIO
KOICHI MOROZUMI
...
...
OH,
BE'...
NEBULA CHA
SA52
IL
DOTTOR
MORO?
PARE CHE
IL DOTTOR
MORO NON
SIA IN LA-
BORATO-
RIO...
IO GLI
LASCIO QUI
LA MERCE,
E IL MIO
COMPITO E'
TERMINA-
TO...

SAREI IO.
LO SO CHE MI CHIAMATE COSÌ.

GRAB

SU, ENTRATE! FACCIO STRADA!
COMUNQUE, SIETE ARRIVATI PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO...

M-MA PROFESSORE... N-NOI SIAMO VENUTI SOLO A CONSEGNARLE LA MERCE...
ANCHE TU VUOI VEDERE, GIUSTO? AH, SANTA PAZIENZA, VOI GIOVANI...
MA SÌ, MA SÌ, CERTO... COMPRENDO LA TUA CURIOSITÀ!
MA SIA CHIARO CHE SI TRATTA DI UN'ECCEZIONE! NON DITELO A NESSUNO!

SBAM
...PERCHE` QUESTO E` UN SEGRETO!
LABORATORIO KOICHI MOROZUMI
E` STATO APPENA COMPLETATO...
VOLEVO CHE QUALCUNO MI DESSE UNA MANO...

ECCO QUA!

CHE NE DITE?

...CHE COSA DOVREBBE ESSERE?
QUESTA E` UNA MACCHINA CHE CAMMINA SU DUE GAMBE IN COMPLETA AUTONOMIA!
VUOL DIRE CHE CAMMINA SU DUE GAMBE SENZA ALCUN SOSTEGNO?
HAI CAPITO BENE!
E A COSA SERVE?
NOI ESSERI UMANI NON CE NE ACCORGIAMO PERCHE` CAMMINARE E` UNA DELLE COSE PIU` NATURALI...
...MA PER UN MECCANISMO SI TRATTA DI UNA DIFFICOLTA` INSORMONTABILE!

QUESTO, ALMENO, FINCHÈ IO NON SONO RIUSCITO A CAMBIARE IL MIO PUNTO DI VISTA!

HO AVUTO UNA RIVELAZIONE DIVINA!

THUMP

EHI!

OOH...

OOPS!

TAP

P-PERCHÈ... HO MESSO IN AVANTI L'ALTRA GAMBA PRIMA DI CADERE...
DIMMI IL PERCHÈ.
MA... MI HA SPINTO LEI, PROFESSORE!
STAVI QUASI PER CADERE, GIUSTO?
BE'... INSOMMA... QUASI...
...MA NON SEI CADUTO...
...BASTA METTERE IN AVANTI PURE L'ALTRA, PRIMA DI CADERE!
IN ALTRE PAROLE, QUANDO SI METTE AVANTI UNA GAMBA...
ESATTO!

ERA PER QUESTO CHE NON VOLEVO INCONTRARLO...
...E COSÌ NON OCCORRE NEMMENO UN EQUILIBRATORE!
SIMPLE IS BEST!

SÌ, CARA... DI COSA SI TRATTA?
PROFESSORE... AVREI UNA DOMANDA...

POTRETE ASSISTERE AL MIO GLORIOSO PRIMO PASSO!
VOI SIETE FORTUNATI!

NON SARÀ UN PROBLEMA RIVELARE A TERZI LE SUE RICERCHE SEGRETE?

SIETE I MIEI ASSISTENTI, PER CUI NON C'È PROBLEMA!
DA QUANDO SIAMO DIVENTATI I SUOI ASSISTENTI?
MA CHE NE SO...
AVANTI, ASSISTENTE A! ACCENDI L'INTERRUTTORE!
SÌ, SÌ...
È PRONTO?
CLANK
WHHMMM

CLANK CLANK CLANK
CLANK
CLANK
CLANK
CLANK CLANK
CLANK
CLANK

ASSISTENTE A, STACCA L'INTERRUTTORE!
È INUTILE! NON È POSSIBILE!
CLANK CLANK

NON C'E' ALTRA SCELTA, ASSISTENTE A!
BISOGNA RICORRERE ALLA FORZA!
VA BENE!
YAHA!
WHIRRR
STOP
...
ROBOT 97
No. 42

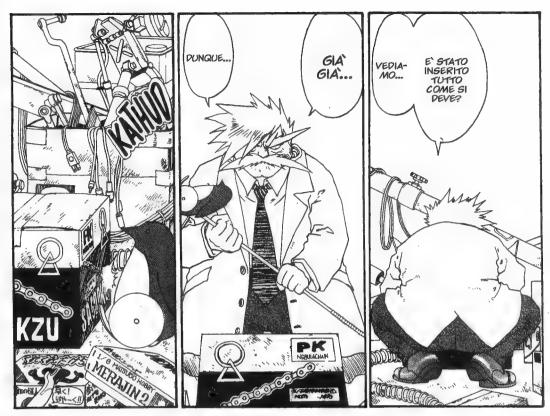
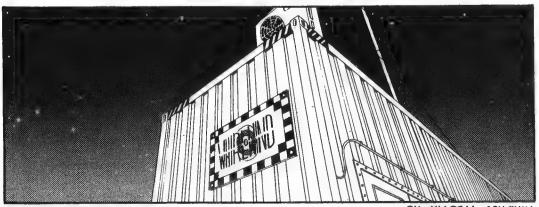
E' UN TIPO INCREDIBILE...
AVEVO RAGIONE, VERO?
NON INTENDEVO QUESTO...
E' PER QUESTO CHE NON VOLEVO VENIRE QUI...
CAMMINARE SEMBRA UN'AZIONE SEMPLICE...
...MA ANALIZZANDOLA DETTAGLIATAMENTE CERCANDO DI RICOSTRUIRLA...

...CONTIENE IN
SE` QUALCOSA
DI VERAMENTE
MIRACOLOSO!

LA HONDA E' RIUSCITA A REALIZZARE DA POCO UN ROBOT CAPACE DI CAMMINARE PERFETTAMENTE SU DUE GAMBE E IN MANIERA AUTONOMA. QUESTO EPISODIO E' AMBIENTATO PRIMA DI ALLORA. KB

KATHUD
KZU

DUNQUE...
GIÀ GIÀ...

VEDIAMO...
È STATO INSERITO TUTTO COME SI DEVE?

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Ciao a tutti. Sono Andrea BariKordi (uno dei quattro Kappa boys, per chi fosse ancora tanto fortunato da non averci mai sentito nominare) e da questo mese Massimiliano De Giovanni mi passa il testimone della posta di **Kappa Magazine***: ovviamente potrete continuare a scrivegli presso le altre testate che cura (e che inizierà a curare) ogni mese! Ogni tanto da queste parti ci troviamo a dover fare un 'remix' redazionale, poiché le testate da seguire sono tante, e preferiamo essere belli concentrati su ognuna piuttosto che sparpagliati fra una ventina circa di uscite mensili. In questo caso, visto che da qualche tempo seguo più direttamente i programmi editoriali della nostra 'ammiraglia' e da sempre ne gestisco l'adattamento dei testi dei fumetti, avrò modo di chiacchierare approfonditamente con voi dei vari cambiamenti (quelli avvenuti e quelli eventualmente in arrivo), darvi anticipazioni, e discutere nel dettaglio anche delle singole serie a fumetti. Ok, prima di superare la mezza colonna di chiacchiere semi-inutili, preferisco dare il via alle vostre lettere, e poi rispondere in seguito. A voi.*

Un colpo al cerchio... (K110-A)

Parto da **Kappa Magazine** 107 per una breve considerazione sull'editoriale. Non capisco se il lamentarsi del silenzio epistolare sia una provocazione o voglia dire veramente quello che c'è scritto, perché a mio avviso è una grossa assurdità. Con Internet finalmente c'è la possibilità di discutere tra appassionati anche se non si abita vicini, e io stesso conosco tramite la rete persone abbastanza famose nei loro campi. Con questo voglio dire che se volete opinioni e discutere di qualsiasi argomento ci sono posti molto più adeguati che la semplice mail che arriva da un lettore. Se vi lamentate delle poche opinioni, perché non cominciate a frequentare pure voi posti come it.arti.fumetti.manga? Sarebbe ora che dei veri appassionati che lavorano nel campo avessero un rapporto diretto coi lettori. Penso sarebbe interessantissimo se voi partecipaste a quei newsgroup, sia per voi che per noi. Sempre che questo sia compatibile con il vostro tempo. Ma, per favore, non lamentatevi che i lettori stanno zitti, perché parlano eccome, e se avete voglia di ascoltarli di modi ce ne sono tantissimi. Quindi per dispetto non vi dico la mia opinione su **Kappa** :)

Marco "Tet_Zuo" Delmoro

Nessuna provocazione: abbiamo parlato semplicemente di quanto poco spesso i lettori inviino (a noi e ad altri editori, e non solo di manga) lettere che suggeriscano idee, commentino, parlino, eccetera eccetera di fumetto e non di fumetti. Abbiamo già partecipato a conferenze virtuali, frequentato newsgroup o scambiato tonnellate di e-mail con lettori, ma questo nuovo sistema pare indurre tutti (noi compresi) alla fretta, al 'botta e risposta'. Non abbiamo quasi mai visto dare spazio a riflessioni approfondite in quelle sedi, e non certo per colpa dei lettori, bensì per via della capacità del mezzo stesso di bruciare le tappe. Sono convinto che nei newsgroup si parli tantissimo di fumetti, ma bisogna rendersi conto di una realtà: non tutti hanno modo di accedervi, non tutti hanno internet, non tutti hanno un personal computer. Per cui (e questa era la domanda di quel famoso editoriale) ha ancora senso, e se sì, quanto ha senso la carta stampata? Se ogni redattore iniziasse a snobbare le pagine della posta delle sue testate testate per dedicarsi unicamente alle chat o ai newsgroup, tutti gli altri lettori come farebbero a comunicare con loro? Inoltre, ci sono anche (come hai giustamente intuito) il fattore tempo e il fattore diffusione. La rubrica della posta è un megafono attraverso la quale un solo lettore (o un solo redattore) può lanciare messaggi a TUTTI i lettori della rivista in questione, mirando a persone che sanno di ciò di cui si sta parlando, mentre in un newsgroup la metà (o forse di più) potrebbe non essere interessata all'argomento. Inoltre, i newsgroup sono tanti, e anch'essi si dividono per argomenti, proprio come le riviste, frazionando ulteriormente il pubblico. Sicuramente in futuro, con il perfezionamento della tecnologia, sarà tutto più facile, ma - diciamocelo - per ora qual è il miglior sistema per parlare di un manga, se non sulla testata stessa su cui viene pubblicato? Mancherà il 'botta e risposta' ma almeno si ha la possibilità di scrivere cento righe in tranquillità invece di due o tre in corsa, spaventati dalla bolletta del telefono. E non è una critica al mezzo informatico (prima che inizino a fioccare lettere di protesta in questo senso), dato che anche noi ne facciamo largo uso. Inoltre, come si diceva, dobbiamo portare avanti molte testate mensili. Sarebbe bello avere il tempo materiale di discuterne personalmente con ognuno di voi in una chat, ma poi... CHI prepara gli albi in tempo per l'uscita in edicola? Un saluto.

...e uno alla botte (K110-B)

Spettabile redazione, siamo Stefano e Francesca, due fratelli di 28 e 20 anni, lettori di **Kappa Magazine** (e di altre vostre testate) da cinque anni, e vi scriviamo per esprimere il nostro disappunto riguardo alla nuova linea editoriale della vostra rivista ammiraglia. Non pensiamo che la maturità del pubblico che vi segue si misuri leggendo storie più o meno 'vietate ai minori' per i contenuti. Per questi temi avete creato una testata apposita, a cui basterebbe aumentare il numero di pagine in modo da poter ospitare altri titoli del genere, invece di farli apparire su **Kappa Magazine**. Secondo noi una rivista-contenitore dovrebbe fornire informazioni sia ai fan della 'vecchia guardia' (per esempio la rubrica *A volte ritornano*) sia a quelli che per la prima volta si avvicinano ad anime e manga, e che per questo vogliono saperne di più, ospitando anche fumetti che possono essere letti da chiunque, come accadeva fino a poco tempo fa. Saluti.

Stefano & **Francesca**, Bosco di Rubano (PD)

Perfettamente d'accordo. Probabilmente siamo stati poco chiari nel trattare l'argomento, anche perché l'abbiamo toccato alla fine di un editoriale che già prendeva in esame tante altre questioni. Sia chiaro: non abbiamo intenzione di pubblicare su **Kappa Magazine** *né fumetti erotici, né (tanto meno) pornografici. La linea che intendiamo seguire è semplicemente quella attuale. Solo che a causa di certi argomenti trattati in manga come* **Ryugetsusho**, **Narutaru**, **Aiten Myoo** *e (pensate un po'!)* **Chobits**, *saremmo 'fuorilegge' se non dichiarassimo che la rivista è "per un pubblico maturo" come riportiamo in copertina già dal numero 104. Forse non ve n'eravate nemmeno accorti, vero? Ribadisco che non sono solo le eventuali (rare, direi) scene di sesso a imporre certi limiti, ma anche discorsi o tematiche come quelle che, per esempio, vengono toccate in questo numero negli episodi di* **Narutaru** *e* **Aiten Myoo**. *Leggeteveli con attenzione, e poi fatemi sapere la vostra opinione in merito. Anche riguardo agli argomenti trattati, e non solo al fatto del SE debbano essere discussi in un fumetto. Ultima precisazione. Nel prossimo numero pubblicheremo due storie autoconclusive di un paio di autori che dovreste ben conoscere:* **Hiroyuki "Seraphic Feather" Utatane** *e* **Hiroki "Eden" Endo**. *In entrambe appariranno scene di sesso, ma (soprattutto nella seconda) non saranno l'argomento portante dell'episodio. Ed ecco la domanda. Una normalissima storia - di fantascienza, per esempio - che contiene una scena di sesso, deve comunque essere relegata all'interno di una rivista dichiaratamente erotica per evitare di infastidire una parte del pubblico? E' un'altra questione annosa su cui, spero, avrete voglia di discutere. Alla prossima.* **Andrea BariKordi**

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie. Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Libreria ACME, via S. Martino 6/a, 60122, Ancona (tel./fax 0712075365).

GIUGNO 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ANCONA

1) I"s # 5
2) Saint Seiya # 13
3) La madonna della ghirlanda # 1
4) Inu Yasha # 5
5) Touch # 24
6) Family Compo # 9
7) Dash Kappei # 14
8) JoJo # 92
9) Yu degli Spettri # 9
10) Gundam 0079 # 10

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ANCONA

1) Neon Genesis Evangelion # 11
2) I Cavalieri dello Zodiaco # 14
3) I Cavalieri dello Zodiaco # 13
4) Mobile Battleship Nadesico # 9
5) Serial Experiment Lain # 3
6) Le situazioni di lui e lei # 2
7) Yu Yu Hakusho # 13
8) Generator Gawl # 1
9) I 5 Samurai # 1
10) Neon Genesis Evangelion # 12

KAPPA IN PILLOLE

Lo scorso 21 luglio si è tenuta a Rimini, presso la manifestazione **Cartoon Club**, la premiazione del concorso **Otto tavole per Mondo Naif**, realizzata in collaborazione con Kappa Edizioni, Fumo di China e Hunter.
Fra i sette i finalisti, il vincitore è risultato **Simonluca Spadanuda** di Milano, che da oggi in poi inizierà a essere seguito nel suo percorso artistico direttamente dai Kappa boys, fino alla pubblicazione del suo lavoro sulla rivista **Mondo Naif**. Fra qualche mese, i particolari per la seconda edizione del fortunatissimo concorso fumettistico.

Makoto Kobayashi-**MICHAEL**-KAYOKO!

...
...
GNAK
SNIKT
WHUP
MIAU!
...

...
SGNOP
MIAO!
...
ZZZ...
Z...
FTUP
...
HH...
WHUMP
GHAAAH!

FROP
MEOW
MOW
MOW!
MOW
MOW
MAW...
HOP
YAWN
FLOP
GHA...
...
...
LAP LAP

LAP LAP
...

GNAK
GH...

GGGGH...
...

MRROWW!
MIAOO!
TROTTLE
TROTTLE

...
...
TICKLE
TICKLE

MICHAEL - CONTINUA

LONDON SUSHI
OTTOGABOS
11
ORMAI E' DIVENTATO IL CASO DELL'ANNO, TUTTI NE PARLANO STUPITI E SEMPRE MENO SCETTICI. MI RIFERISCO A GROGU, IL SIMPATICO CANE DA TARTUFO CHE E' DIVENTATO LO CHEF DEL MIGLIOR RISTORANTE GIAPPONESE QUI A LONDRA...
ALLORA GROGU, VUOI DIRCI SE HAI IMPARATO PRIMA A CUCINARE O A PARLARE?
PENSI DI QUOTARTI IN BORSA?
FIDANZATO O SINGLE?
PENSI DI...
VACCI PIANO, BELLA!
PRIMA DI TUTTO MI METTO IL CAPPELLO, COSI' SEMBRO PIU' CUOCO...
E POI DICO A TUTTE CHE SONO SINGLE E... DISPONIBILE! ARF!
COMUNQUE PRIMA DI RACCONTARE LE MIE MEMORIE PREFERIREI INSEGNARE UNA DELLE MIE SPECIALITA' AI TELESPETTATORI... BURDU, VATTENE VIA SUBITO, PLEASE!
BURP!
IKA MIRIN-YAKI
CALAMARI ALLA BRACE
PER 6 PERSONE
SESAM
VEDIAMO SE MI RICORDO TUTTI GLI INGREDIENTI...
CETRIOLO AFFETTATO
SPICCHI DI LIMONE
6 CALAMARI FRESCHI MEDI
SEMI DI SESAMO BIANCO
1 CUCCHIAIO DI SUCCO DI ZENZERO
0,5 DL DI SALSA DI SOIA, 1,25 DL DI MIRIN, SALE

PULITE I CALAMARI ELIMINANDO TESTA, TENTACOLI, VISCERE E OSSO INTERNO, POI LAVATELI SOTTO ACQUA FREDDA CORRENTE.
CHEEEESE!
TOGLIETE LA PELLICINA E RISCIACQUATELI DI NUOVO, POI DISPONETELI SUL TAGLIERE E INCIDETE L'INTERNO CON LINEE PARALLELE.
ZAK!
ROVESCIATELI E FATE PROFONDI TAGLI IN DIAGONALE IN ENTRAMBE LE DIREZIONI OTTENENDO UN EFFETTO A CROCE.
SCALDATE IL MIRIN IN UN PENTOLINO E QUANDO STA PER BOLLIRE UNITE LA SOIA E IL SUCCO DI ZENZERO. VERSATE IL SUGO IN UN CONTENITORE E METTETECI A MARINARE I CALAMARI PER 30 MIN, BEN COPERTI DAL CELLOPHAN.
CHIARO, NO?
SEI UN PRESENTATORE NATO, GROGU!
CONTROLLATE CHE LA SALSINA SIA BEN PENETRATA NELLE INCISIONI IN DIAGONALE!
INFILATE I CALAMARI IN 2 O 3 SPIEDINI PER MANTENERLI PIATTI DURANTE LA COTTURA E SPENNELLATE D'OLIO LA GRATICOLA.
SPLAF!
POSSO ARROSTIRLI IO?
MA CERTO, AMORE!
BISOGNA FARE MOLTA ATTENZ...
ACC... BRUCIA TUTTO!
TAGLIA!... TAGLIA LA SCENA!
EHM... POI, UNA VOLTA GRIGLIATI... TOGLIETE GLI SPIEDINI, COSPARGETE DI SEMI DI SESAMO E BUON APPETITO!... QUI ANNE BLANCHE PALLINO... A VOI STUDIO!
CAIN!